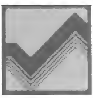
SUPER
II

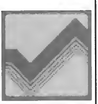
SUPER
100II

-The SuPerfamicom Review Team A-

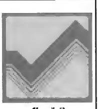
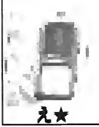
1 PLAYER
2 PLAYER
3 PLAYER
4 PLAYER
▸ 5 PLAYER

	スーパーメトロイド 任天堂 '94 3/19 24M+64KRAM ¥9,800	**マリオのスーパーピクロス** 任天堂 '95/9/14 8M+64KRAM ¥7,900	**パネルでポン** 任天堂 '95 10/27 8M ¥5,800	**ファイアーエムブレム 聖戦の系譜** 任天堂 '96/5/14 32M+64KRAM ¥7.500
 A-10	「まるまり」を最初に考えた奴は天才か？アイスビームの足場もすごいぞ。折り紙つきの完成度に２０年以上経過しても失われない高いリプレイ性。世界中のトッププレイヤーによるスピードランは今なお更新中。忘れた頃にまた遊べる不朽の名作。遊ばずに死ねぬ。	操作と機能の充実は同時期に発売された他社製品の追従を許さず、さすが任天堂印。正誤を知らせてくれるマリオモードよりは、隠されたワリオモードこそ本命か。難易度も高くなく「豪快に塗り潰す事こそ、このゲームの快感也！」と言わんばかりの割り切りが◎。	硬派な作りと藤井まきこの可愛らしいキャラが一部に人気の変形落ちモノパズルゲーム。パネルを消した直後は時間が停止する事と、後付け連鎖を作ることが勝利の鍵…のハズなのだが、自分には全く使いこなせずイージークリアが限界。ティアナは誰にもあげない！	実はＦＥシリーズでは未プレイの一本。神の血統の煌びやかなサーガ…しかし本当に王家は優遇されている。王家にあらずばなんとやら…そんな血統至上主義の戦役の中、世代をまたいで奉公するフィン君が好きだ。システム的には前作や次作の方が好みです、はい。
 村雨丸	由緒正しき探索型アクション。進行度、アクション、バランス、やり込み具合のどれをとってもすばらしい。サムスをパワーアップさせて徐々に進める場所が増えていくのも心地よい。まさに王者の貫禄を漂わせるすばらしいゲームである。	単純だけど明快…ちょっとしたことで理解するとものすごくはまる。 時間が経つのがはやい。 こういう単純な部分を操作させるのにストレスを感じさせないのはさすがだなぁ…。	悪くはないと思うんだけど…いかんせんパネルがせり上がるのが早すぎる。イージーモードで簡単レベルならもうちょっとまったり遊べても良いのではないかと思ってしまう。つーかもっとじっくり楽しみたいよ、せわしないのはだめだ	ＦＥは覚醒だけやったことあるんだ。基本は一緒で王道の srpg と言ったところ。最終的には詰め将棋になるらしいけど普通の難易度ならそこまで求めれれれないのは○。前線に突出したユニットは確実に凹られる。丁寧に攻略するとすげーむずい。
 水無月 あくあ	任天堂が誇る探索型ＡＣＴの超名作。メトロイドは本作で完成した感がすごい。奥深いゲーム性と複数のやりこみ要素、何周も遊べる完成度はまさに圧巻。 中身は超きめぇ（敵の美的感覚準拠）	今回の時間泥棒枠。 ちょっとした時間にやりたくなる中毒性がヤバい。やればやるほど勘が研ぎ澄まされるのも不思議な嬉しさがある。 たまに「無理があるだろ」って絵があるのはご愛嬌。	地味な人気を誇る任天堂の落ち物？パズル。 ルールはパネルを入れ替えて同じ色が3つ揃ったら消える、という単純明快なもの。 しかしその奥深さは半端ではなく、上達するほどに楽しくなる。 さすがニンテン。 やりおる。	親世代をせっせと鍛え、戦場でいちゃつかせ子作りセックスのお膳立てをし、親のスキルとアイテムを受け継いだ生まれながらの勝ち組エリートヒューマンを生み出すゲームである。 人生ってなんだろ。
 群咲 一桌	あーッ！　あーッ！ サムスがー！メトロイドにー！メトロイド達に寄ってたかってー！蹂躙！！陵辱！！**メトロイド輪姦**されてるーッッッ！！！あーッ！やられたーッ！！裸にーッ！！！ ……ふぅ。**めちゃシコ**。	個人的にはピクロスはパズルとして成立していないのではないのか？よしんば成立していたとしてもパズルとしての楽しさは皆無ではないか？と思っている程その存在を認めていないので、このゲームについても同様。もちろん、**シコれません**。	ＰＺＬとしてはありきたりだが、アクティブ連鎖でかなりの能動性が求められるのが特徴的。そんな事より、これも**シコキャラ**多いよね。そらくっそ**シコる**よね。こんなかわいいキャラたち、**シコってくださいっ**て言ってるようなもんやん？ **ありがとうございます**。	ＦＥ言うたら我々の業界ではチキやないすか！そんなん**チキニー**するしかないですやん決まってますやん！ って！これ聖戦ですやん！！チキおらへんがなー！！！（おらへんがなー！！！！） ……ふて寝。**シコリません**。でもゲームはやっぱり名作なので７点。
 え★	**探索型ＳＦアクション。ディスクの続編にして正統進化作。投げ出すほど難しくもなく回復・ミサイルなどもすぐカバーできて安心設計。だが物足りない玄人向けに特殊テクやクリア条件も用意されてたり至尽く。チャージビームの取り忘れに気を付けましょう…。**	**数学的に数字を推理して解いてドット絵を掘っていくパズゲー。個人的にはどんな絵になるとかどうでも良くてただひたすら数字を推理していくのが楽しい！でも１・１・１・１・１とか見るとげんなりしちゃう。マリオは余裕だけどワリオのほうはまだ未攻略。脳汁がっ。**	**今見てもホントに任天堂なのこれ！？ってくらい可愛いロリぃな妖精さんたちのパズゲー。キャラの絵と設定見てるとアクションとかのが向いてる気がするけど…。爽快感の高いパズゲーではないがじめじめとやり続けちゃう。ウインディ派です。**	**ファミコンの頃の顔グラが好きだった身としては紋章の謎以降の整った顔（但し似たようなライン）デザはツラく、そしてその極致みたいなＦＥ。だがゲームとしてはスキル導入とか伝説の武器とか中二心を揺さぶる。荒くれ顔子孫だけど強い軍隊ての作りたかった…**

テイルズ オブ ファンタジア	スーパーワギャンランド	ザ ブルー クリスタルロッド	魔神転生	真 女神転生Ⅱ
ナムコ 95/12/15	ナムコ 91/12/13	ナムコ 94/3/25	アトラス 94/1 28	アトラス 94 3/18
48M+64KRAM ¥11 800	8M ¥8 300	16M+64KRAM ¥9 800	12M+64KRAM ¥5 800	16M+64KRAM ¥9 990
褒めて欲しそうな感じのゲーム。神掛かったドットにアクション要素の入った戦闘‥スクウェアのＲＰＧをお手本にしたと思われる正統派ＪＲＰＧ‥つまり僕に向け作られた物ではない。物語に全く没入出来ず他人事。よってこれは限りなく保留に近い採点。…陳謝。	知育玩具的ジャンプアクションゲーム。だが眠い！眠すぎる！ショックを与えて気絶…なんて攻撃方法じゃ物足りないんだよ！物理的に殺傷させて欲しいんだよ！避けるピョンゲーは基本的に苦手…それにしてもこんなに直感的じゃないモザイク当ては初めてだぁ！	イシター様が可愛い。以上！……………………………………何故こんな事しか言えないか？‥実は入稿直前でこのゲームのレビューを総没にしたのだ。率直な感想を言うと罵詈雑言しか浮かばない無責任なレビュアーが悪いのだ。笑って許してくれれば私も気が休まる。	曲が良い…それだけで＋１点はしても良い。ゲームシステムは無限トレーニング可能なＳＬＧ。ゴリ押しが可能なのでマップの広大さとタルさだけが強調されるのは厳しい。特に地上マップは見難く歩き難い。せめて道を描きこんでくれても良かったのでは？‥佳作。	自分の青春である。出来れば満点を付けたいが…嘘はつけない。とにかく進行不能のＳ級バグだらけ！良く我慢したな俺。ただ、核戦争後の瓦礫を彷徨い悪魔を討ち人々の希望となる…『フォールアウト』のずっと前にこんなゲームがあった事は憶えておいて欲しい。
久しぶりにやったら全く覚えていなくて笑った。しかし確かに面白かった。戦闘の仕方も覚えておらず速攻全滅。記憶の中では燦然と輝きを放つ一本。ウルフチームの仕事はいいね。雪の降る街が印象深い。	子供向けなんだろうけどあまりにもっちゃーあまりにも。しりとりで「ん」がつくの引いちゃったらそこで終わりだろ！とか、色々突っ込みたくなる。ゲーム部分もアクション要素いらないし…初ワギャンがこれなのでどうしよう、ほんと。	なんでアドベンチャーゲームなんだよっ！あとプロデューサーのフラッシュアイディアのせいで説明書に載ってない操作を地味にゲーム中で説明するのがリアルでいやだな…。ゲーム的には「水晶の龍」を思い出すかなぁ。	あくまでヒロイン加入までの感想ですが…もう主人公とオルトロスだけいればいい状態なのはどうなのかと。ピクシーとかいる意味ないしなぁ。まあこいつがあってデビサバに繋がったと思えばそれはそれで良かった…のか？	言いたいことが書ききれない。オレの中でメガテンといえばこれか初代。バグってナジャのイベントが発生しないまま進めたりどっかの道中にぽつんとある祠のボスを苦労して倒したら一気にレベルが１０くらい上がったり…色々ありました。
今ではすっかり定番タイトルになったシリーズの第一作目。 さすがにシリーズ化するだけあって高いクオリティに満足。 戦闘はややキツめだけど、慣れると無傷でいけるのも快感。 アーチェは非処女。	基本的にはＦＣのリメイクという趣きだが、ミニゲームにモザイク当てが追加されていたりとＳＦＣの機能も活かされている。 しりとりの裏読みも健在なので、ボスを瞬殺しよう！ ワ、ワギャン恐るべし……。	トルアーカの塔の後の話っぽい。 自分の属性で相手の反応が変わるのはまあ悪くはないけど、とにかく短い。 さらに別段面白くもないので救われない。 あとカイがあまりかわいくない。	何を思ったかメガテンをＳＲＰＧにした作品。が、これが後のデビサバに繋がるとするならば大変価値がある。 評価＋１。 しかし最初のＳＲＰＧだからか本作自体は極めて大味である。 おしつぶしゲー。	お馴染み悪魔合体は大変楽しいのだが、バグは多いわ戦闘バランスは悪いわ（攻撃魔法の弱さは感動的ですらある）操作レスポンスは悪いわでゲームとしては今ひとつ。 雰囲気が好きならハマれる。
ＳＦＣなのに喋る歌うのヲタ向け大作感は凄く、やはりキャラが良い。特にこおろぎ＆かない両立は高得点。**声だけでクソシコ**。アーチェが非処女なのも○。でもＳＦＣ版はすずが仲間にならないので×。あと、このゲーム、バランス超悪くね？	ワギャンかわいい。余裕でイけますよ。**ワギャシコ**れます。妻子いるので**親子丼**もイケますし。ゲーム自体は横スクＡＣＴでボス戦ではミニゲームという合わせ技で、にぎやかなお祭り感が楽しめる。おこさまにも安心の作りで、ナムコの力を感じる良作よね。	……コレはどうなんだろうなあ。ドルアーガシリーズの信者向け？ていうかこの形式のＡＤＶというのはどうなの。ねえ。バビロニア神話を元にした世界観は好きですが。グラ的にはそれなりなので、**頑張ってシコれないこともない**のが救いか。	ＳＬＧメガテン。だけど別に現在のデビサバとかに繋がってる訳でもなく。ロンドが無ければ今もシリーズ継続してたのだろうか……？　それはさておき、基本的にメガテンは悪魔絵師による**悪魔絵でシコるエロゲ**ですので、これでも**悪魔シコ**れましたよ。	神。今更真IIで言う事何も無いっすわ。信者ですんで。宗教上の理由で１０点しかないっすわそんなん。**シコ**だって、俺くらいになると**ネコマタとか当たり前のじゃなくて、シヴァやアルダーとかでシコリ**ますからね？ヒンドゥー大好き！**神シコ**ですよ！！
今も長く続くテイルズシリーズの元祖。美麗なグラと音楽そして独特なシステムで楽しませてくれる…が各ダンジョンのギミックが何気にムズイ上長い戦闘＋エンカウントの多さでぐったり。でも技関連の為に戦闘繰り返すのは楽しい。プレイするならリメイク版推奨。	**低難易度アクションスーファミ第一弾。低難易度だが面数が多く同じようなステージの繰り返しでダレる。あとボスのミニゲーム自体は面白いが前後の話がテンポ悪いのが残念。モザイククイズの「ペンギンがはたけでふたまたかけている」に驚愕。どんなだ。**	**バビロニアンキャッスルサーガの最終作。急にＡＤＶ…いやゲームブックみたいになった。正直「ファミコンで良くね？」って思う出来。16メガもいらんだろ…。ドルアーガシリーズ好きだった人以外にはまったくオススメできない。いや、好きな人にもこれは…**	**メガテンシリーズ初のシミュレーション作品。こっそりシナリオ分岐があるのがツライ。仲魔のレベル上げて技覚えさせるのが楽しくて楽しくて。ボスステージ音楽は超絶カッコイイので存分に聴き込もう。彼の人の音楽はペルソナ２以降もう聴けないのだから…。**	**悪魔サイバーパンクの続編。前作をロウで進んだ場合のその後の世界を運命に翻弄されつつ昏き道を歩む。神話知識有りでこそ真の楽しみができるので勉強しよう。Ｉに比べて全体的に悪魔のレベルが低く高レベル悪魔作成が容易なのが非常に残念。シヴァ72？えー…**

	シムアース	シムシティ 2000	ざくろの味	月面のアヌビス
	イマジニア 91/12/29 8M+64KRAM ¥9,800	イマジニア 95/5/26 16M+256KRAM ¥12,800	イマジニア 95/11/22 16M+64KRAM ¥11,800	イマジニア 95/11/22 16M+64KRAM ¥11,800
 A-10	鬼難度。複雑に要素が絡み合うブラックボックスの外から指示を出す…影響が出て初めて確認する事が出来る。一瞬目を離しただけで生命が根絶→原因を探る→原因を取り除く…という時間泥棒。地球って奇跡の星なんだな…と感慨深くなれるが浪費時間は還らない。	高い自由度、直感的な建築物管理、そしてあまりに重たい操作性…ＳＦＣの性能の関係上こういった大量のオブジェクトを扱うゲームはそもそも向いていないのだからしょうがない。あと初心者解説が投げっぱなし。せめて責任もって水道管までチュートリアルして！	自分はゾンビものが好きです。なので少し期待していたのだが…。全体的に淡白で定番の表面をなぞっている印象。極限脱出ものとしても拍子抜け。他のシナリオも全体的に短く深みが感じられない。『月面のアヌビス』ではマンネリとはいえ描写力豊かだったのに…	文章レベルが高いだけで安心する。研究所で進行変化する事件は唐感さも無く良い緊張感がある。選択肢にも（状況により行動できない事があるものの）ちゃんと意味があるのは好感。物語は際立った派手さは無いが自分のセンスとはとても相性が良かった。良作。
 村雨丸	チュートリアル的なものがないので正直何をやって良いのか全く分からない。手探りでやろうにも、なんだか操作に対するレスポンスが悪いというかなんというか…。画面も見づらく操作感も良くないので感動を得られなかった。	はるか昔にＰＣ９８でやった思い出。操作感などはそのままっぽい。今やるとこれはタッチパネルで操作したくなる…止め時もないので携帯ゲーム機向けのゲームだなぁと思いました。	４周くらいしたらＥＤが流れた。１周あたりはさほど長くもない印象。所謂かまいたちの夜の２番煎じ的な作品だと思うのだけれども、実はかまいたちの夜自体やったことがないので単純な比較が出来ない…話は今ではwebで見られるようなＳＦかなぁ。	章が割とあって長めのお話の割に単調で面白味に欠ける…話はとってつけたようなエイリアンもので既視感が漂う。やり直しも章ごとでやりづらく、まあ古いゲームであるという事を考慮してもちょっとなぁ…という感じ。
 水無月 あくあ	火かないと文明は生まれないのだ！いや、そんなことはない！海底文明は生み出せるはずだ！ ……ダメてしたー！	プレイ中のロートかいちいち長すぎてチュートリアル後の最初の街づくりで挫折。 ケームとしてダメ。 評価以前の問題。 シムシティをしっかり作ったニンテンは偉かった。	ソンヒケーと聞いて頑張って100％クリア…が、既読スキップが無く、途中セーブすらないのでストレスがマッハ。しかも100％で見られる隠しシナリオがクソで酷い徒労感。 なんだよ396って。 さらにゾンビの考証が甘すぎる。 出直して来い。	珍しいＳＦサウンドノベル。メインの話は物体X。ざくろと違い、章ごとに選択できるのは良い。サブ話も粒ぞろいで、特にヒロイン視点ルートでは、キャラ印象ががらっと変わるのが実に面白かった。 でもオチが違ったらそれは別の話だ。 やり直し。
 群咲 一葉	俺が、神だ！ いやいくら神や言うても、さすがに**地球シコ**は……と思いきや、丹精込めて育てていると愛着が湧いてきて、「あれ、僕の地球かわいいやん？　略して**ぼくたま**」てなりまして。 **地球シコ**、いけますよ！ **テラシコれ**ます！！	この手のＳＬＧは、どれくらい感情移入出来るかどうかが肝ではないでしょうか。僕の場合、何度やってもロクなシティにならないんですけど、でもやっぱり街に愛着が湧いてきて**街シコ**余裕ですよ。大丈夫です。**正常です**。	シナリオがバイオハザードやオカルトとか、これじゃ流石に**シコれ**ませ……いや、まてよ！このゲーム、ショタいるじゃん？キャラグラはシルエットだから外見は妄想し放題だし、イケる！！**シコれる！！** **バリシコ！！！** あとこのゲーム、おもろくない。	もちろん、タイトルを**「月面のアヌス」**に空目して、「えっ！？月面で**アナルファック**！！？？　さすがの俺もびっくりの**特殊性癖**ですやん！！！！」て興奮して**それだけでシコった**事は、言うまでもありませんよね？
 え★	**テラフォーミングシミュレーター。ＡＲＩＡの世界みたいな穏やかなウォーターワールドに火星を変革しようと思ったら昆虫が文明持ってどっちかつうとテラフォーマーズみたいになっちゃったりね。もう少し処理パワーある後期ソフトで出して欲しかった一品。**	**うあーー！読み込み読み込み読み込みみみ！発展すればする程に…。快適な環境で遊べるならホント楽しいゲーム。回転はＬＲボタンにして欲しい等、よく使うコマンドのアサインがうまければもう少しは…。任天堂verで遊んでみたい。同時期ならＡⅢの方がいいな**	**みんな大好きゾンビバイオハザードのサウンドノベルだよ！他にもホラーとかＳＦとかの分岐も有るが一本一本のシナリオは他のサウンドノベルと比べて短めなのでざっくり楽しめる。シルエットとかあまりにも「かまいたち」すぎるのは流石にアレだよね。**	**エイリアンや遊星からの物体Ｘを彷彿させる珍しいＳＦノベルゲー。写真取り込みじゃないので映像はチープだが弟切草に比べれば。舞台が月面基地という縛りだが前述以外にも多数シナリオ有り。分岐が分かり難いのはかま夜譲り。俺は昔っから猿だけは嫌いなんだ。**

晦-つきこもり	GO GO ACKMAN	鬼神降臨伝ONI	す～ぱ～ぷよぷよ通	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー
バンプレスト　96 3/1	バンプレスト　94 12/23	バンプレスト　94/8 4	バンプレスト　95 12/8	バンプレスト　95 5/26
32M+64KRAM　¥7 800	10M　¥9,000	10M+64KRAM　¥9 800	16M　¥8,800	8M+64KRAM　¥9 200
怪談にケチつけるのも野暮とは思うが、どうも幽霊＆怪奇現象モノには馴染めないので点は少々辛め。構造上一つ一つのエピソードが小粒にならざるを得ない一方で、バリエーションは豊か。しかし…小学生の小僧の語りがどう聞いても小学生ぽくないぞ？飯島社長？	展開が単調、音楽も単調、敵が無限湧きして単調、展開が…あ、さっきも書いた？それにしても単調さに意識が朦朧としたそんな時に限って襲う穴落ちや敵接触による武器消滅。小賢しい災厄の幕の内弁当。イライラが溜まったら？処方箋はスーパーマリオワールド。	年長組達は『ラストハルマゲドン』を思い出す成長システム。新しい地方に進むと袋叩きに逢うので相当な稼ぎが必要。もう少しサクサク遊びたい。お話は開幕から抑揚が効かず茶番感強し。仲間システムは面白い。初期装備が妙に高値だと思ったら…そりゃないぜ！	『ぷよぷよ』を始祖とする対戦落ちモノパズルは「自分で思ってた程自分って頭が良くないんだなぁ」と気付かせてくれる…。まぁどちらかって言うと『パズル玉』派だったんだけどね自分は。ドラゴケンタウルスを見てると妙に落ちつきがなくなる自分。多分…恋。	一手詰め、連鎖構築、操作アスレチック系と多彩なボリュームの一面クリア型パズル。…特殊操作系の難易度が高すぎやしませんかね。序盤からシステムの穴を突いた通称「幽霊ぷよ」も駆使しないと進めない。お話はとても可愛らしいのだが相変わらずの鬼難度。
百物語をしようという構成はいい。雰囲気もまぁまぁ。しかし人物が実写なのが気になるかな？些細なことですが…。小粒な話が多くてそこそこ楽しめました。選んだ話者の順番によって話も変化するようだし選択肢によっては理不尽に END を迎えるので注意かな。	死んで覚える系のロックマンライクな横スクロールアクション…だがなんというか、スーファミにしては地味。そして一面のどこで死んでも最初に戻される。多分先は長いだろうが、そっとコントローラーを置く。キャラげーってこんなもんかなー。	パラメーターごとに成長していくのでふらついてるうちに徐々に強くなっていく感じが非常によい。ただ戦闘中のＨＰ表示が見づらいのでぽろっと死んだりする。正当派のＲＰＧと言った感じ。初見でもなんとかなる難易度も○。ただ話はたいして面白くないんだな。	実は落ちゲーってあんまりやったことないんだよね…ぷよぷよもほぼ経験無し。試しにイージーモードでやったら二面がクソ強くて死んだ。オレに落ちゲーは向いてないんだな…再現度は悪くないんじゃないかな？	ごめん、おれには難しすぎるわ…ぷよぷよ。なんか最初のチュートリアルっぽいとこすらぬけられない…つーか全編こんな感じで問題出されるのかな？ とにかく、むずかしいの一言。
「学校であった怖い話」と同じテキストを読む系の怪談アドベンチャー。こちらの方が後なのに、システム面で不親切になっているのはなぜなのか。でも話者が個性的で、個人的には楽しかった。 哲夫さんが好き。	鳥山明のイマイチ印象が薄い漫画のＡＣＴ。出来はそれなり、難易度それなり、ゲームとしての面白さもそれなりという、欠点もズ抜けたところもない凡作。ゲームまで漫画に寄せなくとも。	和風テイストなオーソドックスＲＰＧ。 和風な雰囲気を重視したテキストや演出は、そっち方面が好きなら大分楽しめそう。 ただダメージ上限が999なせいで、後半になると中レベルの術でも999。 強い術の出番はない。	ぷよぷよはたくさんシリーズ出てるけど、個人的には通のバランスが一番対戦してて楽しい感はあります。相殺合戦が熱いよね。 落ちモノの時代を作った1作。 ちな、ウィノチ派です。	ぷよぷよは知力以上に反射神経や判断力が必要になってくるけれど、今作は純粋にパズル要素のみなので、パズルが好きな人はむしろこっちのが楽しいのかもしれない。 ぷよぷよで凹まされた人も、是非一度プレイしてみよう。
こわいゲーム嫌い。夜トイレにいけなくなるから。 しかし、良夫１１歳は、がんばれば１１歳という年齢で**ショタシコ**れなくもないので、そこは評価できますね。	ふつう！ いかにもよくあるＳＦＣの版権物横ＡＣＴで！ ふつう！ なんかなんも言う事思いつかないわ！ あ、でも鳥山ショタは美味しく頂けますよ。 **デビルシコれ**ますよ。	思い出補正もコミで。俺のＲＰＧで初期装備手放せない病はここから始まったかも。ゲーム自体は和風なテイストで手堅い良作よね。グラも戦闘画面など高レベルだし。そして何よりコノハとグヒンかわいい。当然**鬼シコれ**ますよね！！	ぷよぷよなんて**エロゲ**やないすか！アルルを筆頭に**ぷちシコキャラだらけ**やないっすか！俺が当時からどんだけアルルの**ぷよ姦な薄い本**探してると思ってんの！？個人的には広島市出身なのでぷよぷよ、というかコンパイルには非常に思い入れがあります。	わからーん！とか唸って、解法が思いつくと脳汁がドバドバでるよね。こういった詰め将棋的なのも出来るというのは、ぷよぷよがＰＺＬとして完成度が高い証拠と言える。ぷよ通の所にも書いたけど、ぷよぷよはエロゲなんで**ブッシコリながら**やりました。
学校にネタを絞らなくなった怪談サウンドノベル。職種・年齢が違うのでバリエーションが広い。若干イメージし難くなったかなー。あとモデルさんの年齢も怪しくなくなったぞ！学怖と同じく隠しシナリオあるので攻略サイト見て全シナリオ楽しもう。スンバラリア！	鳥山明キャラの低難易度アクション。ゲームオリジナルかと思ってたけどＶジャンでやってたらしい。作り自体は丁寧だが雑魚の鬼配置があるわけでもないしボスも攻撃パターン少なく弱いスカスカな印象。どうせ子供向けならもっとキャラでかくすりゃいいのに。	ゲームボーイでめっちゃ展開してたヴァジュラオンな（違う）和風ＲＰＧ。ＮＰＣがえらい多いので寄り道好き向けです。木刀の風林火山ってさぁ…アレだよね元ネタ…。ロマサガシリーズと一緒でラス前セーブに気を付けましょう。成長もロマサガ式だなそういや。	「相殺」という最強のアイデアを引っさげぷよ地獄が帰ってきた。旧ぷよでは 30 秒弱で先にばよえーんを組めば相手を即死に至らせるゲームだったが、第二射、第三射を考えないとやってけない。ぷよぷよフィーバーやった後にプレイするとぷよ固いね。	ぷよぷよの詰将棋。基本的に解き方は一種類しかないし、実戦で使えるのかこの技？みたいの多いのでぷよぷよとは別と割りきってプレイするのが良いでしょう。対戦強くても解けるかどうかマジで別。エディターで実戦で組むのはほぼ無理な 18 連鎖等組んで満足しよう。

	マジカルドロップ	ファイターズヒストリー	ワールドヒーローズ	ごきんじょ冒険隊
	データイースト 95/10/20	データイースト 94/5/27	サンソフト 93/8/12	パイオニアLDC 96/5/24
	8M ¥8,500	24M ¥9,800	16M ¥9,800	20M+16KRAM ¥7,980
 A-10	露頭したドロップにドロップをぶつけ（正確にはぶつけずともリリースするだけでも可）三つ以上揃えると隣り合うドロップが全て消える。杭を打ち込んで地盤から崩す感覚が楽しい。消去条件は縦に三つのみなので注意。一作目のキャラは悪魔的に可愛い。特に星。	アレに　似てる・そういや当時訴えられてたなデコ。移植度は高く打撃感も爽快。惜しい事に名曲揃いの楽曲の再現度は低い。当時はＲＯＭの値段が高く一番に省かれるのは音だったのだろう。そういや八極拳好きがこれに噛みついてたな…いいんだよ細けえ事はよ！	絵の再現度は見事。長押しでの弱強振り分けと、他格ゲーに準じたボタン振り分けを選べるのは家庭用のみ。ただ操作感はＡＣと大きく異なり、打撃を与えた際のヒットストップが弱く、飛込み技が当たっているのかどうか酷く判り難い。ジャンヌの尻にプラス１点。	優しいだけじゃない。消える金魚、離婚や死別による片親暮らしの友達、下世話でありきたりで、それでも愛しい御近所。最期まで遊べばそんな「日常」を取り戻す戦いだったと気付かされる。問題は多々あるが、それを気にさせない良作。猫のゆずとの再会に…涙
 村雨丸	おかしい、一応やったことあるゲームなんだけど全く先に進めない…具体的に言えば一人目の対戦相手を越せない。パズルゲーとことんだめなんだなー。 しかし雰囲気はよい。 グラもかわいくその気にさせる。 悪くない。	アケのダイナマイトしかやったことなかったのでなんでカルノフいないん？と、素で思ってしまった。だいたいしゃがみ中キックと大キックでなんとかなるバランスがｻｲｺｰ。 雰囲気は良くでている。	うーん、久しぶりにJETがやりたくなってきた。髪切りデスマッチが再現されてないような気がするんだけど、無印にはなかったのか…それともスーファミでは再現できなかったのか…いずれにせよ移植はサンソフトってのに初めて気がついた。	とりあえずななこを拉致監禁してガンガン犯して孕ませたり、ハカセをだまして種付けプレスしたりでき・ません。ＪＹという多感な少年少女達が繰り広げる冒険に君も参加してみないかい？戦闘後は体力全快だよ！
 水無月　あくあ	上からせり出すドロップを吸い付け、それを投げて同色が３つ揃うと消えるパズル。 後付け連鎖が特徴的で大変おもしろい。 キャラも可愛い良作。	カプコンに訴えられたって印象が一番強い格闘ゲーム。 どこらへんが？ 主人公よりも溝口のインパクトが強すぎてこの印象しか残らない。 弱点システムは独特だけど、普通にビヨりでいい。	歴史上の偉人が集まって戦う格ゲー。 ラスプーチンのキャラだけで評価を４つくらい上げたくなる。 髪切りデスマッチのバカバカしさで更に加点。 だが中身は頭とバランスの悪いストⅡ。	幼稚園での勉強で強さが変わる世にも珍しい育成型ＲＰＧ…なのだが本作の良さはそれだけでなく、個性的なキャラや世界観、優れたＢＧＭ、そして何より無くした何かが見つけられた気になる雰囲気こそにある。満点。
 群咲　一葉	フールかわいいよフール。パズルゲームとしてはあんまり好きじゃないんですけど、キャラがかわいいので許せるよね。ていうかこの頃のＰＺＬはかわいいキャラだらけで俺らのような真性には嬉しいよね。**マジシコれる**よね。	デコゲーってだけで高得点は約束されるよね。みんな大好きカルノフさんもクラウンさんもいるしね。へったくそー！**シコリポイント**は、なんつってもリョーコちゃんよね。**やわシコ**よね。	ねえ。このチーム、格ゲーがこれと溝口誠てどういうチョイス！？イロモノやん！！ジャンヌって今で言うところの女騎士になるん？**くっころ**？でもそれじゃシコれねえなあ。おとなしく**ハンゾウ×フウマで忍シコ**します。	俺、黒田信者なんで。高得点っすよね当然。ゲーム自体もヒネりの効いたＲＰＧで、随所にこだわりが感じられてベネだし。そして俺、**ペドフィリア**なんで。そんなん、幼稚園児って時点でこれもう**エロゲ**やないすか。当然**ドチャシコ**ですよね。
 え★	**アケ版の存在知ってたけど初プレイは変なポリゴンキャラで有名なＰＳ版。その後ゲーセンでヴァンパイアやってる後ろでハイプリーステスの「ほほざますー」がしょっちゅう聞こえてて気になって改めてプレイ。ハマる。さらにその後の「2」「3」で完全廃人に…。**	**デコの濃いぃ格ゲー。タイガーバズーカじゃ！移植具合はまっったく元のアケ版を触ったこと無いので分からないが、単純に格ゲーとして遊ぶ分には完成度は高い。まあほぼストⅡだしねコレ…。ずっと溝口が主人公だと思ってたけど違う人だた。タイガーバズーカじゃ！**	**ステージにトラップがあるデスマッチが激アツの世界のあれやこれやな人達格ゲー…ってあれ？移植サンソフトなの？徹夜中プレイでスイッチ入るとすげー面白くなるタイプ。そうかーマッドマンは２からかー。個人的にデコのＦＨよりよっぽどクドいゲームと思う…。**	**須藤真澄の絵で幼稚園児幼女主人公の日常系ＲＰＧと聞いたら柔らかいイメージだろうけど、実際は硬質な多要素を持ち自由度の高い隠れ良ゲー。マップはともかく、キャラ多いが黒田洋介脚本の個性濃い面々なので割と覚えられると思う。音楽も良いぞ。ななこ様…**

スーパースネーキー	摩訶摩訶
四次元　94.12.16	シグマ　92.4.24
4M　¥7,800	8M+64KRAM　¥8,700
嗚呼！誰がテトリスのブロックを色とりどりの『蛇』にしようとなどと思ったのか…無論我等が同志パジトノフです！…落としてにょろ、消してにょろ、連鎖するたびにょろにょろ…なんて先の読めないパズル…！！四次元生物ならばこれを心から楽しめるてしょう！	最序盤の経験値フローが壊れている。雑魚一匹の経験値とお金が１レベル２までは３８、宿代が５…おい２セット（敵４体）倒すと瀕死で火の車だぞ！つまりお金１の赤字てこった。他にも常に強烈なスローがかかっているとか数ドット単位で動く村人とか…極悪。
ものすごいクセの強い落ちゲーパズル。なんというか、奇をてらいすぎた感じがしなくもない。つーか展開が若干だるいにもかかわらずゲームオーバーになるときは一瞬で「あえ！？」ってなる。 うん…パズルゲーは苦手だ。	最初の町で金の延べ棒を拾えることを知ってるか知らないかで難易度が大きく違うと思います！だってスライム的な存在の「ザコ」が倒しても経験値１、お金１しかくれないんだもの…。そんなわけで色々破綻したゲームバランスにしょーもない世界観がとて（文字数
テトリスを作った人が作ったパズルゲー。 テトリスはビル街がゲーム画面に見えるほどやりこんだけど、この蛇どもはそのあまりの色彩で視覚をレイプしてくるのでそこまでやるのは無理でした。	仲間のスキルを使おうとすると主人公のスキルしか選択出来ないのを皮切りに、デバッグを放棄したとしか思えないバグの嵐にはさすがに閉口。 しかし独特の雰囲気が好きなので＋３点。
さすがの僕も**蛇シコ**はちょっと……と思いながらヤってみると、蛇さんの予測不能なヌラヌラとした動きにだんだん「**蛇、イイやん……**」と思えるようになって来て、考えてみれば巻きつけて良し咥えられて良しで、**ヘビーシコれる**じゃないですか！　蛇、イイよね！	さすがの私も**摩訶シコ**は……と思いきや、プレイしてると段々キマってきて気持よくなってきて……あ、これドラッグ的なやつなんやな、と気付いてから超たのしい！きもちいい！バグもキマってたらトリップを加速させる要素になるね！ でも**シコれ**はしません。
テトリスで超有名なアレクセイパジトーノフのイカれた蛇落ち物パズル。蛇は地形にそってうねうね這うので予定の配置につけられずもやっもやするけど、ちゃっかり運連鎖で大連鎖したりすると結構脳汁出ます。意外とやっちゃう不思議な魅力はアリ。	**バカＲＰＧ。ラブクエストと同じような物だが出来の悪さがズバ抜けている。バグの多さもアレだがとにかく戦闘バランスが悪い。（バグに関しては所々仕様な気もするが）調整が良ければ割と色々嫌いじゃないなこれ。デカいキャラのＲＰＧって稀有だったし。**

群咲一葉の

間違ってプレイしちゃったけど折角だから載せてみようのコーナー

●ポピュラス

ぽぴゅる。
やっぱり俺が神だ！
殺せー！！　殺し合えー！！！
殺し合いって、いいよね。死。
死があるからこそ生が際立つ。
エロスとタナトス。
そしてその２つは表裏一体なので、
シコれる訳ですよ。
ポピュシコですよ！**シコラス**ですよ！！
そして**豚。**

8点

●イデアの日

さすがに相原コージ絵じゃあ
シコれねえなあ……
とか思ったけれど、
ステ画面で服剥けるんで、
このグラでなんとか……
なりませんねそうですね。
でも頑張って**シコリ**ました。
新たな扉が開けそうです。
これが僕のイデアの日です。

5点

Hall of the Fame

スーパーメトロイド

任天堂　'94/ 3/19
¥9, 800　24M+64KRAM

44 *pts.* (平均 8. 8)

ここは栄光の殿堂.
チーム別にレビュアーの平均点を算出し、
最高点を獲得したソフトの栄誉を称えます.

ザ・ブルークリスタルロッド

ナムコ　94/ 3/25
¥9800　16M 64KRAM

13pts　平均2..6

ここは死者の殿堂。
チーム別にレビュアーの平均点を算出し、
最低点が刻まれたソフトの魂を慰めます。

Hall of the Damned

SUPER

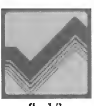
100Ⅱ

-The SuPerfamicom Review Team A-

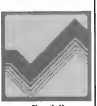
1 PLAYER
2 PLAYER
3 PLAYER
4 PLAYER
▸5 PLAYER

	ロマンシング・サガ2	**聖剣伝説3**	**フロントミッション**	**ガンハザード**
	スクウェア　93 12/10	スクウェア　95 9/30	スクウェア　95 2/24	スクウェア　96/2/23
	16M+64KRAM　¥9 900	32M+64KRAM　¥11 400	24M+64KRAM　¥11 400	24M+64KRAM　¥11 400
 A-10	非開示データが多い。ついでに言うとバグも多い。解析の進んだ現在ならともかく徒手空拳でクリアしてたちびっこ達…すごいよね。歪な作品だが独創的な快感が凝縮されており特に豆電球マークを見るとときめくプレイヤー多いはず。今回思い出補正は無しの点数。	とことなくファルコムチックなＲＰＧ。豪華なドット、気持ちよいアクション、ド派手なボス戦あたりがそう感じさせるのか。しかし読み込みの重さが少々雰囲気を害している。戦闘中に操作キャラを見失うのも聖剣らしい不具合だ。リースをこじらせた人達は多い。	大味。この手の高低差クオータービューで大味じゃないゲームを知らないけど。中二な群像劇だが押さえる所は押さえていて小気味良い。ワンマンアーミーで俺ＴＵＥＥに浸れる事請け合い。細かい話はともかくこれで良いんじゃないかな。スクウェアのゲームだし。	茶番。だが心地よい茶番。極度に冒険譚に寄せられた戦争観はいつものスクウェア節。それでも気の置けない仲間との会話は楽しい。ヴァルケンに比べるとＲＰＧ化の弊害か迷路が意地悪く陰険。後はリソースのインフレが激しいのも疑問だが…まぁ良いや撃て撃て！
 黒葛野マヤ	うーん神ゲー…全てのシステムが斬新でかつ新鮮。最初システムに戸惑ったけど慣れればね、七英雄とか昂ぶらざるを得ないよね！！後に知ったネーミングセンスも良い、クジンシー⇔新宿w「財布もいっぱいになった」ってセリフが密かに好き。	前作の出れないトラウマから奮起してやりました…イイネ！！動きも戦闘も面白いしグラフィック綺麗だしリングコマンドかっこいい！！でかい敵との戦いドキドキする！！さすがこの頃の（意味深）スクウェア作品は素晴らしい！！この頃（意味深）の最高！！	ターン制シュミレーション、カッコイイ！武器やパーツで強くなるシステム、カッコイイ！部位破壊で能力が変わる、カッコイイ！これは良作品、当時も凄くやりこんだ、天野さんの絵を使ったのもスクエア感たっぷりで良いですよ、オススメですよみなさん	重装機兵ヴァルケン？って即座に思ったよ、ヴァルケン大好きっ子としては。フロントミッションをアクションでやりたいなーって人の為のゲーム。内容はヴァルケン（横スクロールアクション）とメタルマックス（兵器から降りて生身で兵器と戦う）的な感じ。
 椎名かつゆき	皇帝と帝国、そしてそれを取り巻く戦士や民たちの成長と戦いの物語、主人公は皇帝となって帝国の領土を広げつつ、その地方でおこる問題を解決してゆく、お話は好きなんですが、私、ザコ敵がどんどん強くなってゆくシステムがちょっと苦手なんですよね…	聖剣伝説シリーズで一番好きな作品と言ってもいい一本、前作で好評だったリングコマンドシステムを引き継いだのもプレイしやすくストレスを感じない、６人のキャラクターはそれぞれ個別のストーリーが用意してあるので、6周したくなりますね♪	一つの島をめぐりいかみ合う二つの勢力、戦場から逃げ出しくすぶる独りの男…しかし男は島を出ず、鉄の棺にしがみ付く…飛び交う銃弾！降り注ぐミサイルのシャワー！ぶつかり合う鉄の拳と拳！ここはハフマン地獄島！爆炎と怒号の先に君は何を見る…	フロントミッションシリーズとついてはいるが他の作品とはパラレル扱いの本作、シュミレーションが基本の他と違い、これはアクションゲームというシリーズとして様々な方向を模索した信念が感じられる音楽、グラフィック、ストーリどれも…むせる…
 海老沢　赤斉	自由に都市や装備やパーティを育成でき、また好きなルートでストーリーをくみ上げていける夢の様なRPG……ではあるがその醍醐味を味わうには勿論周回プレイが前提となるし一周目で挫折してしまった私にはとても遠い遠い世界の物語なのだ。曲はだいすき	個人的にはＧＢ版のゼル伝的なシンプルなアクションが気に入っていたので今回付け足されたＲＰＧ的な演出やシステムがアクションゲームとしてのテンポを乱している様に感じてしまった。こっちの方がスクウェアらしいと言えばその通りなのだが……	お洒落な画面作りと迫力ある戦闘シーン。なによりこの海老沢でも最後まで出来る難易度が好感度高し。ヴァンツァーを店やガレージでカスタマイズするのも楽し。実際は新しく出てきたものに付け替えるだけなのだが…それも初心者向けの配慮なのだろう。きっと。	フロントミッションとヴァルケンの間に産まれた数奇な運命の子。壮大なストーリーでステージが水増しされて内容が薄まった感は非常にあるけど、でもあの重厚なメカ操作感とローラーダッシュが味わえるなら私はそれでもついていく！でも僚機はもっと頑張って。
 え★	**系統はシミュレーションな気もするＲＰＧ。当時初プレイ時は１とのあまりの差に投げ出したけど後々改めてプレイ。戦闘バランスが多分シリーズ中でも相当キツいけど毎プレイ違う歴史を築いていくのが楽しい。世襲制どころかどっか知らん地方の人に皇帝やらすなよ。**	**２の武器強化が楽しくて舐る様にプレイしたが今度はキャラ選択とクラスチェンジという殺人メニューのマナの剣３。キャラデザもロードスでお馴染み結城信輝氏。でも２のが遊びやすかったかなぁ話アレだけど。ところでリース当時からああいう扱いだったっけ同人**	**まさかスクウェアからこんな重厚なロボットＳＬＧ出るとは当時思ってもみなかった。ツィーゲよりカロークⅡの搭載バルカンのスピード３・スイッチ出るとやべぇぜ。多脚型とかの非人型ヴァンツァーが自軍側にないのが非常に残念。シナリオ数が多すぎてダレる…**	**ＦＭの方はG-CRAFTだけどこっちは大宮ソフト製作。大元が一緒なメサイアだけにどんな差が裏で…。それはともかくシリーズの中でもスタンドアローン（ジャンル的・話的にも）。軽やかなヴァンツァー操作を堪能しよう。バックダッシュショットかっこ良すぎる。**

悪魔城ドラキュラXX	パロディウスだ！ -神話からお笑いへ-	がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス	スーパー R-TYPE	高橋名人の 大冒険島Ⅱ
コナミ 95/7 21	コナミ 92 7 3	コナミ 93/12 22	アイレム 91 7 13	ハドソン 95 1 3
16M ¥9 800	8M ¥8 500	16M+64KRAM ¥9 800	8M ¥8 500	12M ¥8 500
難易度が高い。一時シリーズ中最高難度と言われていた６８Ｋ版を超えるのではないだろうか。名作だったＳＦＣ版初代、移植元のＰＣＥ版と比べても、小ぶりなのは否めない。最終面のドラキュラの嫌らしさは絶句級。変身すると途端に雑魚になってしまうのたが。	落ちない処理落ち、ゲームの再現度はそのままに、ＡＣ版で語り草だった難易度上昇は大幅に軽減…なにより10面（＋１）全て遊べるのは当時はこれと６８ｋ版のみ！完璧に近い家庭用版であると言える。確かに完全移植では無いがそう言う人は基盤をご購入あれ。	インパクトのある面の連続でワクワクさせられる。語り草の「ところてん製造器で死亡」は必見。ただ疑問の残る判定や動きの軽さ…何より武器没収システムか自分の生理と噛み合わず。特にジャンプ台ステージは…コントローラ投げつけたくなる程イライラするぜ！	微妙に…いや相当に２ではない薄味Ｒ－ＴＹＰＥ。美麗な外見に騙され購入すると地獄のスローか待っている。ＳＦＣ発売直後だからなぁ…。オリジナル面のボスも『Ｒ－ＴＹＰＥ』らしからぬせせこましさ。スピードアップアイテムが相変わらず君の最強の敵だよ	普遍的なはずなのにストレスが溜まるアクション。綺麗なはずなのに心に残らないグラフィック。どこに行って良いのか判らないマップ…なんたか…随分とっちらかってやしないか？追加した部品全てか『冒険島』に馴染んでない。探索型ゲームになり切れなかった。
ＰＣＥからの移植、操作性はシリーズ通して悪いけどそれなのにトラップや敵の動きが厄介でいじめかと思った…初見では絶対死ぬ、一度死んで見てね♪ってぐらい無理、泣いた。サブウェポンはカッコイイけど使いにくいわ、回復アイテムの肉はまんまで好き。	皆様知っての通りグラディウスのパロディ横シューティング。ＦＣの時に比べて操作性、グラフィックＵＰでとても良いです。なによりＦＣの時にはよくわからん大道芸の姉ちゃんだったのが「ちちびんたリカ」になったのが嬉しいです、はい。でもＳＴＧ苦手なの…	正統派アクションゲーム、キャラは３タイプから選べるのも良いし途中であるロボの操縦席から見た感じのバトルはなかなかの新鮮さ。ストーリーも丁度いい長さでイライラしないのも良し、さすがゴエモンシリーズ。ゴエモンインパクトがとにかくキモい。	大好きＲ－ＴＹＰＥのスーパー版、俺ＳＴＧ苦手だけと…横スクロールでボスも大きいゾ！俺ＳＴＧ苦手なの…みんな大好き波動砲も２段階溜めて拡散波動砲が打てるゾ！かっこいい！！ただ問題はさっきから言ってるＳＴＧ苦手な人には…年取ると更に進めないゾ	一世を風靡した我らが名人の続編、なんだかとんでもないＯＰだわさ、そいえば名人最近？結婚したよね。ゲームではしてたか。内容はアクションＲＰＧ、あれあれ？なんかこれは違う感じ感がするよ、今までのアクションの爽快感はいずこ？マップもわかりにくー
リメイク作であるＸＸだが、もはやほぼ別物、攫われているヒロインは四人から二人に減っているが代わりに助け出す苦労が跳ね上がっている…しかもマリアを助けてもプレイヤーキャラとして使用はできない、それでも御釣りがくるほどの良作、おすすめです！	コナミの自社ハロシューティング！画面中所狭しとちりばめられたギャグ要素は目に楽しいがネタに笑っていると敵の猛攻にさらされあっというまにヤられてしまう、ただのネタゲーではないシューティング屋でもあるコナミの心意気をとくと味わうがよかろう！	コナミの名作アクションゲームＳＦＣ第二弾！敵の巧妙な罠により奪われてしまった大江戸を取り戻せ！今作から操作可能のからくり忍者サスケはとても使いやすく、初心者にオススメ、今作より登場ゴエモンインパクトの迫力のロボ戦は一見の価値あり！	Ｒ－ＴＹＰＥⅡのＳＦＣ移植＆アレンジ版といった形の本作、Ｒ－ＴＹＰＥシリーズと言ったら泣く子も黙る激ムズシューティングを想像しがちだが、そこは僕らのスーパーファミコン！難易度はキッズから選べちゃう！エンディングは見れないけどね	リア充の高橋名人か攫われた嫁（記憶喪失）を救うため新たな舞台て大冒険を繰り広げるアクションゲーム、このタイトルを聞くと、どうしても一作目の地獄のような難易度を想像してしまうが、コレは安心！餓死しないぞ！一撃死しないぞ！凄いぞ名人！
原作であるＰＣエンジン版との違いをあげつらう向きもあるが、個人的にはマップ完全描き下ろしだしそんな先入観を捨てて一個の新作として楽しめばいいのにとは思う。でもドラキュラ戦で床に穴が沢山空いてるのは流石の私も容認できない。あれだけはできない。	難易度と装備を落として挑んだら初めてクリアできた！…さておきＢＧＭなど若干の違いはあるが原則ＡＣ版と遜色なく楽しめる内容。ましてオリジナルステージまであるのだから原作を超えたと言っていいかも。この頃からだ。完全移植に満足できなくなったのは	絵も操作性もＢＧＭも抜群。だがかなり容赦の無いレベルデザインに心折られるチビッ子が続出に違いないハードコアな一作。本気なのはいいが…もう少し…こう…何というか…手心というか…。飛び道具は切り替え式じゃなくてワンボタンで出せる様にして欲しいな	ＢＧＭを筆頭に素晴らしくアレンジされてるR-TYPE II。グラディウスIIIと並んでＳＦＣ良移植二大巨頭だ。オリジナルステージまで最初に追加されてて涎が出る。死ぬとステージ最初からはイラッと来なくもないが途中で再開してハマるよりはと言う配慮かも。	探索型アクションの体をとりつつ実質はわりと一本道な横アクション。ただ敢えて甘口な味付けにこだわっていると言うだけで雑に作られている印象は受けなかった。入門用にこういう作品も世間には必要であろう。さくっと軽い口当たりを楽しみたい。
ＰＣエンジンの「～Ｘ血の輪廻」の移植版。山田章博氏いいよね。向こう触ったこと無いけどドラキュラシリーズ独特の操作感がより鈍重な感じ。ひとつひとつの難度はそうでもないっぽいけど複合してイヤらしい物に仕上がってる。マリア使いたかったなー。	**冗談の皮を被ったグラディウス。絵と音は全力で遊びに走っているがグラIIIのような極端な改変や処理落ちも殆どなくＦＣ版みたいにちちびんたリカも変えられずちゃんといるし全体的な完成度はかなり高い。この技術力でグラIII出せてたらなぁ…。腰振らせてよ！**	**初代が好きな自分としては回を重ねる毎に遠く離れていくゴエモンシリーズ。グラフィックは他のアクションの群を抜いて綺麗。ちょっと方向性パロディウスっぽいかな？ゴエモンいんぱくとはここから登場のくせに横スクにしろ３Ｄにしろいきなり難易度高い。**	**どっちかつうとＰＣエンジンのほうのメジャータイトルＳＴＧ。R-TYPEって言えば反射レーザーだよね！…と言いたいところだが個人的には破壊力重視のショットガンレーザー押し。全然出ないので取ったらキープ！処理落ち無しじゃ中盤以降進めません。**	**名人のねむーいゲーム。テンポ悪くするマップ移動やエンカウント等いらない要素が多くアクションとしても全体的にぱっとしないカンジ。ひとつひとつのクオリティ上げれば佳作にはなりそうなのに…。せめて装備変えた時のグラと攻撃エフェクトくらいはねぇ…。**

	プリンセスメーカー Legend of Another World タカラ 95/12/15 16M+64KRAM ¥9 980	**餓狼伝説 宿命の闘い** タカラ 92/11/27 12M ¥9 800	**サムライスピリッツ** タカラ 94/9/22 32M ¥10,900	**龍虎の拳** ｹｲｱﾐｭｰｽﾞﾒﾝﾄﾘｰｽ `93/10 29 12M ¥9 800
 A-10	始終スローテンポ。８年という期間は子供を育てるには短く、ゲームを遊ぶには長い。単調な日々が続くので忍耐力が試される。まぁ…人生ってそういうものかもしれないが。愛娘のグラフィックは頑張ってるが赤井氏の絵を期待すると肩透かしを喰らうので注意！	出鱈目な判定、出ない必殺技、異次元のサウンド…全てゲームに似た別の何か。移植元もそれ程ほめられた出来でも無かったが、少なくともゲームにはなっていた。何かしら完成形を目指し開発したはずだが、これはどこを目指したのだろう…アルファケンタウリか？	頑張っているが別物感が拭えない。オリジナルはダイナミックに拡大縮小を使った画面展開が売りだったがＳＦＣ版は縮小画面オンリー（ちなみにＭＤ版は拡大オンリー）当たり判定や斬撃感もオリジナルとは違うため早々にＮＥＯＧＥＯを引っ張り出したくなる。	細かい差はあるが癖のある技入力や一撃の重みなど移植元の雰囲気を良く再現している。特に拡大縮小はＳＦＣ版『サムライスピリッツ』で見送られた要素であったので、これを再現している事には驚かされた。ＳＮＫのダーク格闘路線であり個人的にはとても好き。
 黒葛野マヤ	俺の知ってるプリンセスメーカーじゃねえ…いやもっとさこー愛でるというか服をさ…お風呂とか…やっぱりタカラだからなのか、タカラのせいなのか…	これは高ハードからのダメ移植の模範。まず２ライン制が１ラインに、あと技でねえほぼキックだけで進むよもう。それと何とか出た必殺技の音しょぼっ!!何これ？当時ワクワクして買った人がプレイしてどんな顔したか悲しくなる…残念だわ	ＮＥＯＧＥＯ版からの移植シリーズ、キャラがちっさい以外はがんばってる、うん。ＥＤもキレイだしただ天草戦２戦目は目がチカチカします、目がー！！この辺の定価高いよね１０８００円うひょー。ちなみにシャルロット使いでした、 ハハァーン	ＮＥＯＧＥＯ版からの移植、当時大丈夫か？と思ったけど結構ちゃんと移植されてるからビックリ、うん凄い×２。ただ難易度真ん中の４で１面すら勝てないよ？あれ？技は少し出にくいので覇王翔吼拳を使わざるを得ないというか使えない、言いたかっただけです。
 椎名かつゆき	貴方は元勇者、今日からは父となって妖精王から託された娘を大人になるまで育てなさい！と、いうことで結婚もしていない元勇者は娘を育てるのです！ 習い事をさせるも家事手伝いをさせるも一緒に遊ぶも貴方の自由、娘との結婚もあるなかなか通な作品…	で、出た…オタカラゲーの真骨頂！操作できるキャラクターは、テリー、ショー、アンディの三人、曲者揃いの格闘家達を相手に、キングオブファイターズを勝ち進もう！…しかし操作性が悪くまともに技を出すのも一苦労である、誤植を直すよりこっちどうにかして	人気格闘ゲームのＳＦＣ移植作、ストーリーモードは１２人と選べるキャラクターはそこそこ、いわゆるオタカラゲーの一本であるが、これは頑張っていると思う、技も出しやすいしＢＧＭや操作性もストレスを感じることは少ない、いいと思います	さらわれた妹を助けるため、立ちはだかる格闘家達を倒してゆく格闘ゲーム、ストーリーモードで使えるのは二人、面を進んで行くと始まる、ボーナスゲームの成功によってボーナスポイントが貰えるだけでなく、キャラクターが成長するのはとてもよい考えだ
 海老沢 赤斉	そういえば近年見ないような気がするスタイルの育成ＳＬＧ。手探りで失敗を重ねつつ巧い育て方を模索していく苦しみに耐えるには、育てる対象への愛情を脳内で育てられる素養がまず求められる。そう考えると今流行りの某ブラウザゲーの源流にも思えるが……	おおざっぱな印象の作品だけど原作が格ゲー黎明期のものだから仕方ないと思うべきか。そういえばこのタイトルの売りだったはずのライン移動が削除されている……オトナの事情の仕業か。それともｲﾏﾄﾞｷ（当時の）世代への配慮なのか。	原作ファンだったので贔屓も入っているとは思うが、ＳＦＣ格ゲーにしては切れのあるレスポンスで好印象。画面の拡縮が無いのは…仕方がないと思うべきだろう。なんとか楽しめるレベルには達していると思う。でも強攻撃ボタンの仕様だけは正直きついかしらん。	以前から感じていた事ではあるけれど、ＳＦＣの対戦格ゲーは何故だか総じて微妙な感触に感じてしまう。ぬるっとした動きに切れが感じられないというか…キャラが大きい本作はその微妙さをもより大きく感じさせてしまう内容となっている。残念だ。
 え★	**ガイナックス赤井さんと言えば、の育成ゲー。氏の信長の野望の教練好きから生まれたというから驚き。「可愛い養女欲しい」というロリ魂たちの叫びに応えたゲームだがやっぱ人間育てるのは面倒だよね…じゃ瞳でも調教するか！え、そんなゲーム認可されてない？**	**横浜中探しまわって挙句ようやく見つけたほぼ定価の中古品を買って家帰ってやって、 その次の日に即売り飛ばしました。**	**みんな大好きナコルル剣劇格ゲー。縮小拡大自体はスーファミ搭載してるけど如何せんネオジオとじゃ差があるから無し！なんで!?まあ拡縮ナシはそういうものだと思えば全然遊べるがＢＧＭ…。声が無いとか残虐描写無しとかはまぁ仕方ない。ナコルルの存在で +1 点**	**タカラに業を煮やしたのか、ＳＮＫ自ら出陣の龍虎。でも出来は…や、ネオジオ版もう覚えてないからわかんねーや、とりあえず操作にクセあるのは同じだと思う。藤堂にも勝てないよ俺…。みんな大好きな「覇王翔吼拳を使わざるを得ない」と顔腫れは無いよ。**

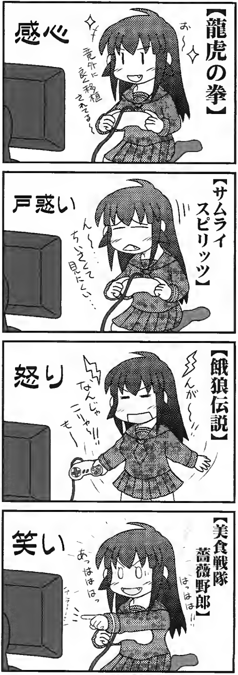
ウィザードリィ外伝Ⅳ 胎魔の鼓動	ウルティマⅥ 偽りの予言者	モンスターメーカー3 光の魔術師	タクティクスオウガ	ガデュリン
アスキー 96 9 20	ポニーキャニオン 92 4 3	ソフエル 93 12 24	クエスト 95 10 6	セタ 91 5 20
32M+64KRAM ¥8 000	8M+64KRAM ¥9 800	16M+64KRAM ¥9 800	24M+64KRAM ¥11 400	8M+64KRAM ¥8 800
敵が柔らかい。まるでＲＰＧツクールでＷＩＺっぽいゲームを作ってみました…って感じだ。経験値もジャンジャンもらえてＷＩＺじゃないみたい。一方テキスト芸はオリジナル愛を感じる。これこれこの感じ！良作に違いないがファンメイドのＷＩＺって印象かな。	聖者稼業は大変だ～。何せ世界は妙にリアルだ。おんもは暗くなるし盗みは大罪、男だって買えるぞ！「あんたのやる事に文句は言えないがね！ブリタニアは大変だって事を忘れるなよ！」これでもＰＣ版より遊びやすいとは…欲を言や便利ボタンとか欲しかったな。	質素なクラフィック…見易さと可愛らしさを兼ね備えていて悪くない。好きだね。だが飛び道具持ってない奴は死ねっていうバランスはいただけない。魔法偏重主義ここに極まれり。魔法を撃ってくる敵が画面最奥に居たとき…死を覚悟すべし。序盤一人旅もきつい。	ＳＦＣ随一の神ドットで描く小さな島での小さな内戦。民族浄化が主題の陰気な群像劇。開幕早々ジェノサイドに加担させられる。そしてどう行動してもこれでは単に現実の悲しい映し鏡。問題提起するなら現実を越えた希望を描いて欲しかった。完成度は一級品。	８０年代的世界観のＳＦファンタジー。ＳＦＣ初期にしてはとてもグラフィックが綺麗！技巧は感じないが丁寧なドット配置に好感。ただバランスは良作レベルまで辿り着けなかった様子で、常に即死との戦い、「しゃくねつ」を唱えて天に祈りながら殴れ！…佳作。
うおっ和風、みんなそう思ったでしょ？今までのシリーズからすると畳の上で戦う事になるなんて思ってもみなかったでしょ？ＲＰＧの元祖の一つであるウィザードリィが大胆すぎる変化にビックリです。で内容は敵も弱めで初心者向けかも、敵デザインは好き。	ＲＰＧの元祖そのシリーズ６作目。ドラクエとか他のＲＰＧの元となっただけあって細かい所まで繊細に出来てる。今の親切かつみんなの希望を反映して出来てるゲームをやってる人達にはちと辛いとこがあるかも、本来のＲＰＧとはこうやり込んで楽しむものだよね	九月姫先生のキャラがかわいいＲＰＧ、ゲーム性や戦闘などよく出来てる。ドット絵好きにとっては先生のかわいいキャラが凄く良くドットで表現されてて素晴らしいの一言、動きも素晴らしい。これでエンカウント率が高くなければ…	今でも根強い人気のオウガシリーズ第二作目、ターン制シュミレーションで地形や相性など様々な要素を盛り込んでる戦闘、マルチなストーリ、感情移入できるキャラなどどれをとってもピカイチ書ききれん！！初プレイで主人公を前に出しすぎて即終わったのは内緒	まずプレイして最初の感想が「うるせえ」戦闘中のコメントも人との会話もアイテム選ぶのも敵倒してる最中に上がるレベルも全て「うるせえ」何かと余計な事をつけてくる感じがホント「うるせえ」。グラフィック音楽は良いけどゲームバランスが…
ウィザードリィといえば、西洋風の３Ｄダンジョン ＲＰＧですが、これは一風変わった和風テイストな一品、外国の方の考えたアレなニッポンですなこりゃ、でも職業はいつものドワーフやエルフがおっていつものウィザードリィです、曲がとっても素敵♪	前作てどうやら私は世界を救ったことがあるっぽい…てな感じで始まる人気洋ゲーシリーズの６作目とにかく高い自由度がウリらしいのだが、高すぎるとかえってなにしていいか解らなくなってしまうのがちょっと…ハマれば面白そうなんだけどね…	正にファンタジーＲＰＧって感じ、もうベッタベタ…しかし、たからこそいい！ただベタなだけではここまで面白くない、キャラクターが魅力的なんだよなぁ…特に真面目で不器用な騎士とロリ守銭奴なエルフのコンビなんかすごく良いです、かわいいは正義だなぁ♪	ブラコン姉ぇちゃんと…いやいや紛争に巻き込まれた姉弟、その弟デニムの視点で描かれる壮大な物語、前作からシステムを一新したクオータービュー視点のシュミレーションは初心者にも優しいチュートリアル付きでとてもやりやすい名作、オススメです！	他の惑星に墜落してしまった主人公になってファンタジー世界を冒険するＲＰＧ、オーソドックスながらも戦闘アニメーションを取り入れるなどなかなかの意欲作、そしてなにより異世界からやってきた宇宙服の男に無警戒ー全裸で抱きつくヒロインの可愛さよ…
まさかの和風WIZだけどシステムはいつもので安心できた。平行していくつかのダンジョンを攻略させる仕組みもまあ悪くない。しかし種族とか些か多すぎではないか。徒に煩雑さを煽っているだけではないかとは感じた。それがＲＰＧだと言わればそれまでだが	古典ＲＰＧの双璧とされる本作だがシャープなWIZと対照的にとっちらかった印象。その煩雑さをリアルさと解釈して楽しめるかどうかにかかってる感。次第に話題が増えていく会話システムは面白い。反面アイテム管理画面は洗練されておらず酷く面倒に感じた。	始めの街を出た瞬間に出る敵に全く勝てず必ず全滅してしまうので評価不能。すみません。でも全滅した次の瞬間タイトルに戻る仕様は時代を鑑みてもどうかと思える。手厳しい。	難易度・複雑さなどの意味で別にレビューしたフロントミッションの対極にあるかの様な一品。私が語るまでもなく好きな人にはたまらないとは思うが私にはとてもついていけなかった。申し訳ない。	８０年代のＰＣソフトを思わせるムードの作品。戦闘中に敵を懐柔して味方に出来たり逃げるにも選択肢がいくつかあったり。しかもそれらの使い分けにあまり意味が感じられなかったり色々と荒さは感じるが、そこも含めて古きよき時代なのかも知れぬ。
和風ウィズ。出てくる敵も和風、というか武士だの忍者だの女中がふらふら彷徨ってるのはどうなんだ。ヘタにウィズⅥとかやるよりはるかにウィズらしいので旧ウィズユーザーにオススメ。だが注意として各塔は「順番にクリアしよう」とか思わないほうがいいぞ。	**Ⅳ（FC版聖者への道）から続く後のＵＯの世界観と共通設定を下地にしている。時間経過が早いので城の中探索してるだけで２日くらい余裕で跳ぶぞ。腰を据えて気長にやれる人以外には不向き。聖者への道のキャライラストはあんなにかっこいいのにお前ら誰だ。**	**九月姫のキャラデザが光るＲＰＧモンスターメーカーシリーズ。ゲームボーイの一作目やってたけど全然覚えてない…話つながってんの？さてそんなことよりエンカウントがキツイ。後半の展開も中々きつい展開がある。キャラ絵で選ぶと痛い目見るという典型だぜ！**	**恐ろしくヒットしたオウガバトルシリーズ２作目だが俺は前作のが好き。ゲームの面白さはもう置いといてだな…、個人的に拘泥の通り名のビーストテイマーのじっさんの存在が俺の冷静さを奪う。カチュアとかどーでもいいよ！好きに死ねよ。でもデネブ様は好き。**	**ＳＦＲＰＧ。ミネルバトンとかも繋がりが。ファナとの出会いのシーンがクライマックス（序盤）。今見ても良いよココ。なにしろ戦闘バランスがきっついのでおちおち探索してらんない。きつい。だが当時はＦＦⅣ出るまで繋ぎにやってた人多いんじゃないかな？**

	ザ ファイアーメン	ボンバザル	ポピュラス	パイプドリーム
	ヒューマン '94/9/9 8M ¥9,300	ケムコ '90/12/1 4M ¥6,500	イマジニア '90/12/16 1M+64KRAM ¥5,300	BPS '92/8/7 4M ¥7,500
 A-10	『バックトラフト』と言うより『タワーリングインフェルノ』か。生き物の様な炎の表現はゲームならではの解釈。画面が狭い事や命中判定が判り難い等、惜しい点もあるが総じて高品質。何より「映画的ゲーム」を模索しつつも完成度を上げている事に脱帽。良作。	単純で面白い。しかしＵＩには疑問が残る。２Ｄでも３Ｄでも画面端が見えないプレイ画面はこのタイプのパズルでは致命的。結局ポーズをかけて作戦を練っている時間がプレイの殆どを占める事になる。３Ｄモードのイラつくグラフィックは一見の価値はあるがね。	パズルゲームの様であり、戦争ＳＬＧの様であり、環境ゲームの様であり…非常に独創的なゲーム。「整地」の布を引っ張るような土地いじりは病み付きになるし「毒沼」はＳ心をくすぐる。…ただ少し敷居が高い。チュートリアルが整備されていればと悔やまれる。	地味。最短で繋げば良いのではなくパイプの設置ノルマがあるのがミソ。ただしそのノルマは数字で画面に表示される。リアルタイムパズルではそれを把握しづらい。もう一工夫欲しかった。点数はこれをフルプライスで遊ぶかと問われると……となるのを反映して。
 黒葛野マヤ	相棒と２種類＋ボムで火を相手に進んでくアクションゲー。操作性とスピード感はとても良くサクサク進められて面白い。相棒のダニーがホント有能でステキ。この話の舞台２０１０年だって、未来も生活は楽にならないという事実を突きつけられるわ…	ＳＦＣ 90年代発売９タイトルのうちの一つ、パズルゲームで悩みながら出来た時の爽快感はなかなかのもの。見方を２Ｄと３Ｄで選べるけど取り敢えず３Ｄは止めとけ、移動の向きも良くわからなければキャラの顔がかなりムカつく、爆弾の持ち方が最悪にムカつく	ＳＦＣ 90年代発売９タイトルのうちの一つ、地味だけど面白い。色々なコマンドがあるけど取り敢えずは土を盛り上げたり盛り下げたり、気が付けば世界地図がカクカク四角くなってるはず。ハルマゲドンは誰もが一度はやってみたい、ポコスカウォーズ	ハイブつなげて水流すクラシアンなゲーム、たぶん合ってる。狙ったパイプがなかなか来ないのに水がくるドキドキ感はいいよね。要らないパイプは適当なトコに置いておいてクリア後減点されようと気にしない嫌な大人になったなってやってて思ったよ。
 椎名かつゆき	ちょっと未来の（発売当時）消防士となって薬品メーカーのビル火災に挑む見下ろし型アクションゲーム。放水の距離と相棒のアシストをうまく使って、まるで生き物のように迫りくる炎を鎮火して行こう！火災による通路の崩落、倉庫の爆発、お約束も完備です	限られたエリアに置いてある爆弾全てを爆破して自分は生き残るパズルゲーム、一見単純そうに見えるが一度乗ると壊れてしまう床やすべる床、ワープ、爆弾のサイズによる誘爆の大きさなど、スタート前にマップをよくみて頭を働かすいいゲーム、キャラがなぁ…	そう！私はＧＯＤ！人間達よ！さぁ！私が導いてやろう！そのみすぼらしいホタテ小屋の周りを綺麗に整地してやろう、畑を作るがいい！人口を増やすがいい！何？私を崇めぬ邪教徒がいる？そんな輩は抹殺だ戦え我が子たちよ！今日もどこかでカンコンカンコン	様々な形のパイプを繋いで、スタート地点からゴールまでを結ぶパズルゲーム、ある程度先までどんな形のパイプが来るか見える仕様なので、機転をきかせてパイプを先置きする技能が求められる、うまく繋いだと思ってもいざ水を流してみると！あらら…
 海老沢　赤斉	多彩な動きで飽きさせない炎達を放水と言う名のレーザーでなぎ払う楽しみ。時折入るデモも冗長にならない簡潔さで緊迫感を煽ってくれる。細部のディティールもしっかりしていて非常にお勧めしたいアクション。足元に残る小さい炎は見逃しても消火率に障らない	動き始めた時にはもう解き方が完全に頭の中で出来上がっていないとダメ系な見かけよりもシビアなパズル。私は適正Ｅ（超ニガテ）ナリ。でも時間制限あるわりにポーズかけると停止してオマケに全体マップを見る事が出来てえらく親切だ。自信の表れを感じる。	俗に言うゴッドシムと言う奴。地面を盛ったり削ったりして豪勢なお砂場遊びをしている気持ちでそこそこ愉快。なんて暢気な事言ってられるのはステージの序盤だからであって敵がもっと真面目に動き出したらさぞかしイラつく事だろう。対戦あったら血が流れそう	頭の悪い私でもわりと試行錯誤する楽しみを味わえる良パズル……なのは序盤だけだった。ゲームが進むとルートが完全に一本道で決められたパネルしか置く事を許されない修羅場に……望むパネルを待ちながら要らないパネルを撒き散らすドラえもんみたいな惨状！
 え★	親父が消防士なので中々感慨深いゲーム。良ゲーだが個人的には「水道管が近くにないと放水できない」「水道管から伸ばすホースに距離制限」「相棒の状況変化（無敵過ぎるので）」等があると更に燃える。ヒューマンはセプトリ・クロタワといい映画好きね	ローンチタイトルではないもののスーファミ発売からすぐに出たケムコいパズゲー。超キモい変な生物を使って画面上の爆弾を全部処理すれば良し。説明見とかないと３面くらいから進めないぞ。コレといいドラッケンといいケムコは早期から全力でケムコい。流石。	神様ゲーム。とにかく整地して城建てて相手側の領地を侵略し根絶やしにする平地を司る神になろう。一見とっつき難いゲームだが内容は分かるとシンプル。コマンド説明とかフキダシで入ればな一。999面クリアでよーやくＥＤとか悪魔すぎる。ゲーム面が好き。	水道管をつなげて行こうパズゲー。ファミコンの「ゴルビー」と違って任意パズルなので遊びやすい。ストレートに水道管通してもいいけどやっぱクロスさせたりトリッキーに導いて楽しむのがベスト。中盤くらいからそんなこと言ってられなくなるけど。

大航海時代Ⅱ	美食戦隊　薔薇野郎
光栄　94 2/25	ヴァージンインタラクティブ　95 9/29
16M+256KRAM　¥11.800	16M　¥9 800
世界を渡り歩く大航海――悪くないね。だがそこに辿り着けず多くの船が水底に沈んだ。原因は容赦ない必要経費と収入の不安定さ。最序盤は数値の上下幅が大きく、ふらつくと破産一直線。さらに一部キャラはチュートリアル無し。とはいえ世界地図作るのは楽しい。	描きこまれたグラフィックと戦略的な回復システム、そして致命的な説明不足。調理モードでの料理回数がせめて三回くらい許されていたら…。他にも全体的に未完成感が強く漂うのが残念。世界観については巨大な釣り針なので触れない。斉藤智晴氏よ安らかに…。
お金儲けを色々な方法でやってついでに名声も得ちゃおう！！って言うゲーム。色々なハードで出てるだけあってやりこみ要素が多くて飽きない、商いだけに（笑うトコ）場所とか地名とか覚えられるし勉強になるゲームです。怪物モケーレムベンベには感動した！！	うわっバカだなーこのゲームっていうのが褒め言葉になるそんなゲーム、間違いない。横スクロールの格闘アクションだけど味方キャラも敵キャラもみんなおかしい、美食要素はよくわからん、簡単に言うとメサイアっぽいで伝わるはず、でもみんな嫌いじゃないはず
6人の異なる目的を持つ主人公の中から一人を選んで大海原を旅する海洋ロマンあふるる一本、ギルドや領主から依頼を受けて世界地図を作って行こう、基本は交易でのお金稼ぎだが、探索で珍しい物を見つけたり海賊や他の船襲ったりと自由度が高い	いわゆるベルトロールアクション格闘ゲーム、しかしタイトルからお解り頂けるようにタダのゲームじゃありゃしねぇ！コンテニュー？道中回復アイテム？そんな軟弱野郎はこの外異夢にはありゃしねぇ食材を集めてレッツクッキング！やらないお前は馬鹿野郎！
なんと言うか開幕から異常に煩雑な内容でついていけなかった。何をどうしていいのか全くガイドがない。この時代としては一般的なレベルかも知れないし敢えてこれに手を出す人間は説明されるまでもなく分かる事なのかも知れないが。NOT　FOR　MEだった	絵柄の事は他の人に任せる。投げの決め方など若干特殊な仕様に慣れればまずまず遊べるレベルの内容だ。キモである食材を料理して食べるシステムだがいま少し工夫が欲しかった所か…好物を追う以外にも色々な食材を試すメリットが欲しかった。お野菜も食べよう
マッピングがラム酒より好きな俺としてはエルネスト一択。頼まれんでも勝手に作るわそんなん！まぁ世界地図作成だけ見るとジアトラスのが楽しいけど他にも色々要素あるので総合力はこっちのが上かな。まどろっこしさが増えたのでちょっと光栄ゲーぽくない。	**バカゲー。一応、体としてはベルトストロールアクション。普通と違うのは回復はステージクリア後の食事のみな所。料理できる人だと「えーこの組み合わせならアレとか作れるじゃん」とか思うだろうがそこはあきらめよう。超兄貴との世界観の繋がりは不明。**

◎1コマSFCアクション評価

黒葛野マヤ


【龍虎の拳】
感心
お～
意外に良く移植されてる～
【サムライスピリッツ】
戸惑い
ん～…
ちいさくて見にくい…
【餓狼伝説】
怒り
んが～!!
なんじゃこりゃ～!!
も～
【美食戦隊薔薇野郎】
笑い
あっははは
はっはは!!

Hall of the Fame

フロントミッション

スクウェア　'95/ 2/24
¥11,400　24M+64KRAM

40 *pts.*（平均 8. 0）

ここは栄光の殿堂.
チーム別にレビュアーの平均点を算出し、
最高点を獲得したソフトの栄誉を称えます。

餓狼伝説　宿命の闘い

タカラ　92/11/27
¥9800　12M

15pts　平均3. 0

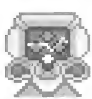
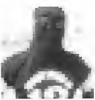
ここは死者の殿堂。
チーム別にレビュアーの平均点を算出し、
最低点が刻まれたソフトの魂を慰めます。

Hall of the Damned

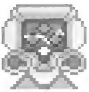
SUPER
100 II

-The SuPerfamicom Review Team A-

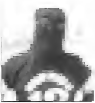
1 PLAYER
2 PLAYER
3 PLAYER
4 PLAYER
▸ 5 PLAYER

	ドラゴンクエスト Ⅰ・Ⅱ	46億年物語 はるかなエデンへ	アクトレイザーⅡ 沈黙への聖戦	不思議のダンジョン2 風来のシレン
	エニックス 93/12/18 12M+64KRAM ¥9,600	エニックス 92/12/21 12M+64KRAM ¥9,600	エニックス 93/10/29 12M ¥9,300	チュンソフト 95/12/1 32M+256KRAM ¥11,800
 くさなぎゆうぎ	Ⅰのわかり易さととっつきやすさ、もよもとで思い出深いⅡもバランスよくなって楽しみやすく。鬼バランスのⅡも懐かし好きだけど、ドラクエ未体験の人にもまず薦めやすいワンツーセット。音楽はオリジナルが好きすきて思い出補正で辛めだけど気持ちは満点。	パッケージの藤原カムイで私ホイホイ。アクション苦手だと慣れるまでがきついけど慣れたらなんとか、それでも個人的には難しめ。シムアース臭をいい意味で感じながらの進化を楽しみながら嗜めるところも良し。	クリエイションモードが大好きだった前作から浇プレイでワクワクしていたらクリエイションがなくなっていたよ！アクションは前作よりもややこしめて慣れが必要に感じる。雰囲気と世界観は前作同様好み。	後発の２より若干難しいものの楽しさや安定感精度はさすがのシレンシリーズ。やりごたえのあるゲームで遊びたいかたにぜひ。自分にはアクション苦手なので２のほうがちょっと楽だったです。
 ハイデン	言わずと知れた名作。ファミコン版で乏しかった演出が大幅にアップしてとても見やすい。すぎやまこういち氏のＢＧＭもファミコンの３和音から８和音に上がり音源も原曲に近いオーケストラな音源なので聴き応えがある。戦闘も快適でサクサク進められて良い。	自身を進化させていくのが面白い。部位を選択できるのでいびつな形に進化させてカオスな生物にすることも出来てしまう（笑）すぎやまこういちのＢＧＭも秀逸。じっくり聴いていたくなる曲が多く、手を止めて聴き入ってしまうほど。	名作アクトレイザーの続編なのだが、難しすぎる！クインテット三部作より難しい！音楽やグラフィックが秀逸なのにクリアできず！ジャンプ後の制動がしづらく、各アクションに癖があって敵を避けづらい。必殺技もダメージを受けると即解除になる。惜しい作品。	自分が一歩動いたら敵も一歩動く。攻略をじっくり考えながら操作できるゲーム性。全滅するとレベル１からやり直しなので、緊張感を持ってプレイしないとすぐにゲームオーバーになってしまうのが良い。同一画面にマップを表示させているので見づらいのが難点。
 そらみみ	成長した三人組を描いた箱絵は今見てもカノコイイ。ファミコン版の少年漫画っぽいパッケージとはまた違う別のイマジネーションを与えてくれました。難度もマイルドになって遊びやすく良移植だと思いますがやはりファミコン版のインパクトには及ばないです。	クリア済。脊椎動物の進化過程をアクションに落とし込むというのは今見ても優れたアイデアだと思うのです。願わくば、延々好きな部位を肥大化させてトゲや手足を増やしまくってエンディングまで行きたかったな〜と。各章ごとにリセットされるのは冷めちゃう	ノーマルクリア。と７文字書く為にどれだけ時間を費やしただろう。陰険極まりない道中をどうボスまで辿り着くか、ボス連戦をどう切り抜けるか。何年かぶりに真剣に攻略しました。ラスボス（弱い）を倒した後の放心状態にエンディングの朽ちゆく神像が美しい。	当時は不思議のダンジョンシリーズ初プレイで壺の使い方すら分からず、湿地でゲイズにボコられて餓死しまくった記憶しかありません。パーティキャラのお竜もペケジもホントムカつく奴らで心底ウンザリ。その後ニンテンドー６４の２を夢中になって遊びました。
 金゛	名作をリメイクして遊びやすくすれば面白いのは当たり前、しかもそれが２本も入ってるんだから嬉しいじゃないですか。難易度はかなりマイルドになって、経験値もゴールドももりもり稼げます。ＦＣ時代はあんなに稼ぎが少なくて苦労したのに…流石は超ＦＣ	素晴らしき経験値稼ぎゲー。稼ぎポイントを見極めたら延々と単純作業を繰り返し最強形態へ進化したらその時代を蹂躙し尽して次の時代へ行こう。アホほど稼いでも時代が変わって種族も変わると最初からやり直し、だがそれはまた稼ぎまれるって事なんだ！滾るぜ	すっごい硬派なアクションゲーム、神様のボディ石だしね。序盤から死にまくりだが、コツコツ積み重ねていくと上達を感じられる…のも最初だけで、中盤以降はこれどーすりゃいいんだよ級の難しさ！ガチですよガッチガチですよ神様のボディ石だしね！ラス前熱い	去年バイクのミラーを盗まれましてね、怒り心頭だったんですよ。人様の物を盗むとか最低最悪の事ですよ絶対にやっちゃいけませんよ。だがテーブルマウンテンなら話は別だ！店は店じゃない、獲物だ！奴らは屈強、捕まれば瞬殺…だが出し抜け！それが生きる術だ
 え★	**非常に簡単になったドラクエ２作品のスーファミリメイク。あまりの激烈な戦闘バランスで半べそでプレイしたⅡがこんなになっちゃって…。でもシドーは逆に強くなってたり。スーファミだからカセット半抜きでバグらせて遊べないのが残念。レコンタシホイマ**	**神のいたずら進化アクションＲＰＧ。ＰＣ版と全然違うらしいけどヘンな進化させていくのが実感できる分アクションで正解だと思う。稼ぎ作業がちょっと…結構だるいが「もう少しであの進化が…」と思うと頑張れる。個人的に使い易かったのでラストは四足恐竜で。**	**好評だったクリエイションを削ってただのムズいアクションになった神様。初見殺しの敵配置はまだいい、それよりクセがありすぎる２段ジャンプと各滑空のせいで余計なミスが多くムキーってなる。魔法も前作に比べて使い勝手微妙だしなあ。火山ステージが鬼。**	**ダメなんだって俺にこーいうゲームやらせちゃ、終わらないから！さて前作のトルネコとは無関係になったオリジナル不思議のダンジョン。完全にバージョンアップされたものだけど前作やっててそもそもドラクエ好きにはやっぱアイテムの名前がなぁー。それくらい。**

かまいたちの夜	ファイナルファイト２	スーパーストリートファイターII	ロックマン７ 宿命の対決！	イースIV MASK OF THE SUN
チュンソフト 94/11/25	カプコン 93/5/22	カプコン 94/6/25	カプコン 95/3/24	トンキンハウス 93/11/19
24M+64KRAM ¥10,800	10M ¥9,000	32M ¥10,900	16M ¥9,800	12M+64KRAM ¥9,800
リメイク版と違ってチャートジャンプができない鬼仕様なのもあいまってトラウマを残しがち（でも逆にリアル感に繋がるのでＳＦＣ版も捨てがたい）な名作サウンドノベル。ベタな推理ミステリーとしても山荘恐怖サバイバルとしても楽しめるシナリオは流石。	カプコンＳＦＣ時代アクションはどれもは自分でも楽しめる難易度で助かる。とはいえクリアはできないのだけど（笑）前作より難易度も柔らかい気がするので、ストIIとセットで入門にもとっつきやすいかも。 マキは俺の嫁。	音楽の変更やキャラクターの追加などがあったストII。自分は音楽オリジナル版のが好きなんだけど、慣れればこれはこれで。結局ストシリーズ好きなので楽しく遊べちゃう。	相変わらずアクション苦手殺しだけど丁寧にパターンを覚えていけばある程度…とだけでは対応できない漢のゲームがやっぱりロックマン。シリーズの音楽はどれも名曲揃いだけど、７も勿論するめサウンド。	イースのグラフィックがＳＦＣしてると何となしに違和感を感じる勢だけと、でもこれはこれでとっつきやすく。操作テンポは移動速度が早めなので良く感しるし、操作自体も単純なのでアクション苦手でも慣れれば何とか。
昔から知っているタイトルだが今回が初プレイ。現代のアドベンチャーゲームに慣れているからか、キャラクターの立ち絵が出ず画面全体に文章が出るノベルゲームはちょっと苦手。舞台のクヌルプには過去にチップチューンクラスタで泊まりに行ったことがある。	ベルトスクロールアクション系は経験があるのですんなりプレイ出来た。投技が豪快で、複数の敵も巻き込むので爽快感がある。決め技はもちろん、グランナッパー！。。。あ、これは違うゲームだったｗ	スーファミのボタン位置の兼ね合いで強パンチを使ったワザが出しにくい。敵ＡＩが中々ずる賢く隙をついてきたりするので、弱・中攻撃を使って離れたところからの飛び道具的なワザを多用する戦法になりがち。ＢＧＭは各ステージにマッチしてとても聴きやすい。	アクションゲーム金字塔（自分調べ）。操作性も良くストレス無くプレイできるが、グラフィックが大きくなったからか前作よりも狭く感じ、避けにくかったりする。クリア後のおまけパスワードでの対戦モードでしかフォルテを操作できるのがもったいない。	シリーズ唯一のメーカーごとにストーリーが異なる作品。基本は半キャラずらしで敵を倒していくのだが、敵が素早く動くので位置取りが難しいため、正面攻撃ができるまでレベル上げする必要あり。トンキンハウス特有のバベパプーは無いのでＢＧＭは悪くない。
発売当時は謎を解けずにひたすら真理にストーンクで突き殺され続けていた記憶しかありません。メインシナリオをクリアして初めて他のシナリオが出てくる仕掛けなんですね、やられたわー。スーファミのノベル系ではこれより学怖派なんですが、よく出来てます。	スーファミ初代は一人用で２キャラしか選べなかったので、二人同時プレイ可で３キャラ選べるのはポイント高め。１はモチーフのスラム街のギャングもの映画とゲーム進行が見事にシンクロしてたのですが、今回は脈絡もなく世界が舞台で敵だけ代わり映えせず ×	一年近くストIIターボの超スピードに慣れてしまった体には当時から既にもっさり感漂う不幸な新作でした。キャラは増えたというのにターボに戻りたくなるこの違和感はスピードだけなのか？特に"ROUND1 FIGHT!"のボイスが無いのが致命的。	クリア済。スーファミになって少しは豪華になったかと思えばテキストも演出も必要最低限、ニコリともしないいつも通りの無骨なロックマン。相変わらず不快極まりない道中とタイマン勝負の繰り返し。今回ラスボスがほんとアホみたいに強くて泣きそうでした。	クリア済。イースシリーズ初プレイ。率直に言って９３年でコレか～キツイな～といった感じ。迷いやすい特徴のないマップ構成、ただ突進するだけの単調な動きのザコ、進行ルートに置いてあるだけのアイテム配置。遊んでて楽しいと感じる瞬間が一度も無かったナ
ストーリーは文句無しに面白い、基本のサスペンスで何度も死にエンドを向かえてドキドキしながら真相に近づいていく。それをクリアしてから始まるぶっ飛んだサブストーリー良い。でもピンクや金のしおりを目指すとシステム的に超めんどい事がちょいとマイナス	あんなに手強かったマッドギアがこんなへっぽこ集団になっちまった。ちょっと気を抜くと即死レベルのダメージを与えてくる雑魚集団に、初見殺しのボス達はもう…あの難易度が懐かしいよ。所詮は残党、２軍レベルか…続編だけどファイナルファイト入門編です	アーケードでは登場して半年でＸに駆逐された悲劇の作品、だがＳＦＣでは最後のストII。だったらスパコン入りのＸの方を…と思うトコだが、左手の親指の事を考えるとこれで良かったのかもしれない、酷使しまくるからね。ガチャコン買えるのはおかねもちだけよ	これスルメじゃねぇ…ゴム板だ	イースと言えば半キャラずらし！ってのはオークと言えば女騎士ってくらいに必須です。でもこの戦闘システムのせいでアドルさんがスリの名手にしか見えないんですよね。すれ違いざまにホイッと金と経験値をかすめとる！レベルが上がると真正面からカツアゲる！
サウンドノベル２作目。この作品を機にノベルゲーは形式を実写取り込みの背景がフォーマット化される。まぁそんなことはどうでも良くて。プレイした人は一度は舞台になったペンションクヌルプへ行くといいよ！あそこの料理マジ旨いよ！マジ旨いよ！また行きてえ	**ベルト殴りアクション２作目。敵も味方も胡散臭さがハネ上り難易度はダダ下った。折角世界各地を巡るんだからその土地にあった雑魚出せばいいのに…。カプ作品でも今作しか出ずあきまんからも忘れられてたレアキャラカルロス宮本のブッチ切りのダサさは必見だ。**	**グラフィック・サウンドが一新されキャラを追加したストII。流石にアケで稼働中のスパIIＸのスーパーアーツが鮮烈すぎて霞むけど（移植はＳＦＣは無し）これはこれで単純な格ゲーとしては楽しい…けどアーケード通ってた人はやっぱスパIIＸやりたかったよ。**	**ファミコンから跨ぐ激ムズアクション第７弾。グラはＸぽいけどＸのシリーズとはあくまで別物。とにかく固っい敵が多い。そのくせ溜ロックバスターはたいして威力ないぜ！ネジ集めてアイテム作れたり（大抵無茶な隠しアイテムだけど）そこそこ長く遊べる。つらい。**	**ＰＣ版と更にPCE版のDawn of Ysがあって非常にややこしい赤い髪の冒険４。IIIのサイドビューが不評だったのか、また見下ろしに戻りいつもの半キャラずらし大会。まだ原典引きずった古臭い画面なのがねぇ。Ｖでグラが一気に良くなるので同時期にやっちゃダメだ**

	ダライアスツイン タイトー 91 3 29 8M ¥8 500	**キャメルトライ** タイトー 92 6 28 8M ¥8 500	**パズルボブル** タイトー 95,1 13 4M ¥6、800	**ジェリーボーイ** エピックソニー 91/9/13 8M ¥8、500
 くさなぎゆうぎ	ＳＴＧ苦手で避けてたけどやはりというか自分のドヘタさだとノックアウト多め。ただパターン研究すれば序盤は思ったよりとっつきやすかったので普通にＳＴＧ好きな人は余裕で楽しめると思う。音楽、敵の出るテンポのセンスが流石。	触ってもいいマスがあるイライラ棒的な。みんなで即座に楽しめるよゲーム。個人的に３Ｄ酔いする性質なのだけどもまさか２Ｄ酔いしかけるとは思わなかった。酔いやすい人はちょっとだけ気を付けてね。	ＳＦＣ版は初プレイ。軽く遊ぶ分には単純明快で、他種落ちゲーでテンパるような反射神経の人（私含め）でも無事に遊べる。ただそのぶん慣れると少し作業感が出てきはじめ、退屈に感じるかも。	クインティから少しポケモン寄りの絵柄になった頃の杉森健氏のキャラデザでノックアウト。氏自らコミカライズしていたのを読んでハマって逆にゲームを買ったパターン。ゲームはキャラの持つ世界観同様ポップでとっつきやすい。
 ハイデン	横スクロールシューティングってこんなに弾避けづらかったっけ。。？弾幕の感覚が狭いように感じる。イージーモードでプレイしても、２面でゲームオーバーに。お魚をモチーフにした敵機のデザインは面白かった。	ボールを動かすのではなく、スーファミの回転機能を利用した周りの迷路を動かすという変わったパズルゲーム。慣れが必要だけど慣れると結構面白い。難易度別でコースが分かれてて段々と難しくなってくるが、中々歯ごたえあって良い。	ハステルカラーの絵がカワイイ。ビリヤードのように色玉を壁に反射させて色を揃えるのが難しいが、玉を揃えて消した際の一緒にくっついていた別の色玉が一斉に落ちるときの爽快感は中々のもの。発射までの時間制限があるのでじっくり考えられないのが残念。	ゲームフリークの作品で杉森建氏のグラフィックがポップでカワイイ。攻略ルートが一本道ながらも、バラエティに富んだステージで飽きない。ダッシュとボール攻撃と張り付きのボタンが同じなのでボールの無駄撃ちしやすい。ステージによっては詰むこともある。
 **そらみみ**	ノーマルクリア。ダライアスシリーズでは外伝とＧが好き。自機はデカいし道中退屈だけど、ビームがゆっくり育っていくこの感じはいいですね。舐めてましたがラス面の中ボスラッシュでちょっと挫けそうになりました。苦手なヤドカリの二体同時攻撃とか鬼過ぎ。	ヒーヒョヒョ！アーケードからの移植パズルゲー。ビー玉迷路の迷路の方を例の回転機能でグルグル回してゴールまで誘導するヤツです。常時時間に追われて焦らされるのがアツい。ゲームオーバー時の女神さまが可愛くていいですね。 シコれます。	当時最盛期だった落ち物パズルを上下ひっくり返したようなクォース的発想のパズルゲーム。打ち出す玉の反射角を調節してボールの束を消すＯＲ落としていきます。ちょっとしたビリヤード的な要素が楽しい。そういやマジカルドロップとコレどっちが先なんです？	クリア済。１面２エリアで全８面のピョンゲー。パワーアップアイテムを保持して楽しもうという趣向なのにダッシュとアイテム排出のボタンが被ってててもうどうしようもないことになってます。攻撃が分かり辛く、貼り付き難い壁があったり全体的に作りかけの印象
 金゛	何回やっても１面の最初の方に出てくるエンゼルフィッシュみたいなヤツに１～２機削られるんだ…悔し紛れに食ってやろうと思っても、エンゼルフィッシュじゃ刺身はもちろん煮ても焼いても蒸しても食えねぇなぁ…辛子明太子あたりならホカホカご飯に合ったのに	壁に触れずにスルスルっと抜けられた時の達成感がハイパー気持ち良い。でも難しいステージになると、そこにそれ置くなよー！っトラップ配置に目が回る、ただでさえ回りまくっているってのに！なんてそこそこ上手い事言えたのでここいらでレビュー締めときます	バブルを反射させる角度の感覚を掴むまでは苦痛。でも我慢して続けているとふっと掴めるように、この感覚は気持ち良いね。でも狙ったトコじゃない場所にひっつかれる、そんな時は手下に裏切られた悪党の顔で「テメェ…そっちにつきやがったか」とつぶやきます	「うう…こんな大きいの入らないよう」スライムになったとはいえ元は人間の子供なのだ、大きなビーズを体内に挿入するのにはかなりの抵抗がある。だがジェリーのヌメりはビーズをすんなりと受け入れてしまう、何個も、そしてビーズ以外も…このゲームエロいな
 え★	**おさかなシューティングのグレードダウン移植。まぁ家庭用テレビじゃ２画面とかできないしね。当たり判定がデカイ自機で避けたつもりが粉砕される事多々。死んでもパワーダウンしないのは有り難いけど…基本初見殺しな展開満載なのでめげずに。Ｚまで無いのね。**	**くるくる回してボールをゴールへ届けましょうパズル。直感的な作りなので開始数秒でゲームを理解できるが身体はそれに付いてきてくれないもどかしさ！まさに玉転がしパズルのアレ。プリミティブな作りなのにこーいうゲームは時代を全く感じないから凄いよね。**	**つながったバブルを同系色のバブルを繋げて消して「房」ごと落としてヒャッホーなバブル撃ち出し射角パズルゲー。射角ズレるだけで全てが台無しになり割りと取り戻すことができないので焦らず慎重に。苦手な人はいっそのこと棒状の物で直接モニターで射角測れ。**	**ポケモンのゲームフリーク制作のアクション。ファミマガでもりけん本人のコミカライズも。残ってたっけなー。クインティもそうだけど兄弟での揉め事好きだね…。ダッシュ等がボールと一緒のボタン配置が非常に残念。「向こうで溺れてる人が」ってそれお前…。**

ジ アトラス	A列車で行こうⅢ スーパーバージョン	スーパー倉庫番	川のぬし釣り２	無人島物語
パックインビデオ 95 3/24	パックインビデオ 95/9/29	パックインビデオ 93/1/29	パックインビデオ 95/4/28	ＫＳＳ 96 1 26
16M+256KRAM ¥10, 800	16M+256KRAM ¥10, 800	4M ¥7 800	12M+64KRAM ¥10, 800	16M+256KRAM ¥12 800
大航海時代を舞台としたシミュレーション。カッスカスになるまでのんびりしたいがのんびりしてると援助を打ち切られるのでサクサクっと遊ばなくてはな感じ。のんびりやさんなのでのんびりやってみたいなーと思いました。	シムシティのごとくカッスカスになるまでクリエイトできる系のちょっと難しい版。ぼんやりシムシティ気分でやっていると経営破綻するので焦る。難易度が初級～上級と設定されているのでマゾゲーとしてもおすすめ。	ＳＦＣ版は初プレイ。テトリスと同じで内容的には変化がないので変わったグラフィックや音楽など周りで新鮮に楽しもう的な感じ。またはＳＦＣ以前のハードがないよ、という方にお勧め。	コツを掴むこともともより、知識があったほうがより一層楽しめそう。もちろん釣り初心者でも作中進めるうちにゲーム内知識はつくので問題なし。目的のエモノに向かって色々あれやこれや調べるのが何気に楽しい。	少数精鋭が精鋭すぎて（笑）どんどん進化を遂げていく無人島。疑問に抱かなくはないけどそのテンポが楽しい。作業ゲーをまったりと楽しみたい人へ。
舞台は15世紀の大航海時代で、冒険家に未開の土地を調査させて持ち帰った調査報告を信じるか信じないかで世界地図が作成されるとのことだが、始めた途端まず何をどうすれば良いかがわからず。。チュートリアル的な要素が欲しかった。	どうも経営系のゲームは苦手である。ジ・アトラス同様、始めた途端にまず何をどうすれば良いかわからない。チュートリアルが欲しかった。1作目のファミコン版を持っていたがこの時からどうすれば良いかわからなかった記憶がある。	指定の位置へ荷物を押していくパズルゲーム。決められた手数内でうまく移動できるよう考える必要がある。Undo と Redoがあり、間違った時にすぐ戻せるのは良い。クリア後の模範解答で無駄な手数があったところを確認できて、これもまた良い。	動物と戦うＲＰＧ要素があるけど、正直いらなかったんじゃないかなぁーと思います。魚のグラフィックの描き込みが良く、フィールド画面との差がとても激しいwシリーズはＤＳ以降全く出てないけど、続編は出るのだろうか。。？	主人公の名前を「いけサラ」にしてプレイ。リアルタイム進行かと思ったらそれぞれの1日の行動を指定して1日ずつ経過して行くもの。グラッフィクの作りこみも良く、古臭く無いキャラクターは現在でも通用しそう。文明度100での真エンドの内容は必見。
海の荒くれ者達が生死の際で見た「何か」を信じることで世界が創られていくゲームシステムにロマンと哲学を感じます。次第に『は？大陸見付けて来るまでお前の報告信じないから！』と血も涙も無いブラック主人と化していくんですが。パッド操作は遊びづらく×	街の発展計画から電車のダイヤ変更まで最初から何でも出来る反面、説明書もチュートリアルも無しではどこから手をつけていいのやら五里霧中数居高杉晋作です。３ＤＳ版は美人アシスタントが手取り足取りフォローしてくれる理想のＡ列車らしいのでそちらから	ビデオゲーム黎明期からある原始的なパズルゲーで、スマホのアプリで暇潰しにやるには凄く向いてるかなと思います。今だとわざわざ据え置き機でやるものかなあと思っちゃいますね。デモ画面のボディコンギャルの尻と主人公がドイツ車好きなのは良い。	釣りは「たるまさんかころんだ」式でタイミング難しくて全然釣れないし餌は選び直す度に減っていくし自宅があるのに毎回宿屋泊まりでお金は目減りしていくし遠出するとすぐ疲れて死んじゃうし、でも釣れ始めると凄く楽しい。村を飛び出すまで泣くんじゃない。	他に類を見ない初回のこの放り出され感は異常。単調でメンド臭い探索が徒労に終わり続けると心が折れて来ます。しかも仲間を５人全員集めないとイベントが起こらずゲームが進まないのでそこまでが遠い。やるべき事は分かってるのにシステムに邪魔される感。
このゲームでくたびれまくった脳を癒す為にやったラッシングビートは最高でした。ちょっと前の本のラッシングビートの点数に＋３くらいしてきてくれませんか？	オレシャチョーエライ！エライカラナンデモデキル！コノマチスラムガイニシテファイナルファイトノ２メンゴッコヤル！デキナイ！？ファック！！	倉庫番は面白いゲームですよ、めっちゃ頭と時間使って正解ルートを発見した時のスッキリ感は本当に気持ち良い！でも、その楽しさはどのハードの倉庫番でもまったく一緒なんですよね、ＦＣでもＳＦＣでも変わらない…悩んだ挙句フラットな点でお茶を濁しました	大量の釣り具や魚、更に野菜を背負ったままでの山歩き川泳ぎ、その鍛錬が野生動物とのステゴロに耐えうる肉体を錬成するのだ。大自然は最高のトレーニングジムでありトレーナーでもある。川のぬしを釣り、山のぬしを屠り、自分自身がこの大自然のぬしと成れ！	遭難から始まって、最終的には飛行船で空を飛ぶに至るハイパーサバイバル。覚えゲーなので、ポイントを知ってしまえば効率よく快適な暮らしへ一直線。だが初プレイだとスリル満点、なかなか見つからない水の補給ポイントと無くなりそうな水にヒヤヒヤしまくり
諸君！私は面白い地図が好きだ。私は貴君らの報告をすべて鵜呑みで信じることにする。資金ははずむ。どんどん奇っ怪な発見をしてくれたまえ。私だけの珍妙な地図を作成しようじゃないか！ああ、ラム酒が美味い！何でも信じるぞ私は！ああ！ぐびぐび	**変わり種でお馴染みアートディンクの主力、電車街発展経営ゲー。ある程度直感的で絞られた作りのシムシティと比べて経営部が細かくてＳＬＧ苦手には特に辛いかも。だが細かい割に線路も道路も一車線で行き違いができなかったり。最近のはどうなんだろＤＳとか**	**パズゲーとして完成されてるのでグラとかサウンドの向上は何一つとして意味を成さない。個人的にはＧＢ版の音楽が好き。カウンタウインドウが非常に邪魔。余りまくった容量をただただ無駄遣いしただけのＯＰは苦笑。難解ですら終わってないのに超難解なんか…**	**自然のマップチップがおっそろしく美しい釣りＲＰＧ。タックル設定が異常に細かく説明が無いのが残念な点ではあるが魚の生息域を調べてそこに赴き狙った魚をゲットしていくのが楽しい。移動中小動物とかに殺される設定だけはどうにかならんかね。自然怖すぎる**	**原住民とかいてこれっぽっちも無人島じゃなかったサバイバルシミュレーション。サバイバルどころか数人で文明築けるぐらいの物をガンガン作って残念なことにＴＯＫＩＯなんて目じゃない程だ。「よし、遠心分離器作ろう。」「どこから？材木加工でギヤから？」**

	イーハトーヴォ物語	**ARETHA**	**スーパーチャイニーズファイター**	**サイコドリーム**
	ヘクト　93/3/5	やのまん　93/11/25	カルチャーブレーン　95/1/3	日本テレネット　92/12/11
	8M+16KRAM　¥9,700	16M+64KRAM　¥9,800	16M　¥9,800	8M　¥8,900
くさなぎゆうぎ	宮沢賢治作品がモチーフ。ＳＦＣドットの柔らかい雰囲気、ふわっとした音源にとても世界観が合っている。宮沢賢治知ってる人にはニヤリ、知らない人にも素敵なアドベンチャー。	当時ドール好きの友人につられてキャラ萌えプレイしたら意外にキャラ萌え抜きでも王道で遊びやすかったので、安心できる王道ＲＰＧを遊びたい人にオススメ。骨太ではないけど、楽しい。四面楚歌システムはびびるけど面白い。	スーパーチャイニーズシリーズの格ゲー版。タイトル画面の音楽がＳＦＣなのにそこはかと感じるＦＣ臭が懐古的に素敵。頭身低くて格ゲー入門にも見た目はとっつきやすいかも（操作性としての入門は先達の有名タイトルのが向き）。	初見では設定がソウルハッカーズ（パラダイムＸな意味で）的なＳＦ悪魔城ドラキュラな印象。難易度はたぶんそこまでじゃないのだろうけど苦手な自分にはいっぱいいっぱい。ステージ音楽が地味ながらたんだんじわじわくる。
ハイデン	宮沢賢治の各作品をなぞっていくような世界観。戦闘は無く、会話したりアイテムを手に入れたりして進行するので子供でも安心して進められそう。哀愁ただようＢＧＭは聴いてて飽きない。歩行スピードが若干遅目。主人公が二階堂のＣＭの人っぽい感じがする。	一般的なＲＰＧだが、壁にぶつかってもそのまま壁に向かって十字ボタンを押し続けると壁伝いに自動で動いてくれる。便利かと思ったけど、道具屋などでカウンター越しに話そうとするとズレてしまいちょっと操作しづらい。	ううーん、ストリートファイターIIに慣れてしまっているからか動きがカクカクでやりづらい。技もうまく出せず、掛け声もなんだか申し訳程度で余りアツくならなかった。どうも自分にはちょっと合わなかったです。	夢の中に入り込んで、中に巣食うモンスターを退治するゲーム。初期状態だと敵に当たりづらいけど、倒した時に貰えるアイテムで段々と強くなり、爽快感が出てくる。反面、一度やられてしまうと初期状態に戻るためボス戦で再戦するとちょっと苦戦する。
そらみみ	クリア済。ゲーム性は特に無く宮沢賢治作品を追体験するアドベンチャー。グラフィックもどこか教材的な雰囲気が漂います。郷愁を誘う寂しげな音楽が素晴らしい。ああそれなのに街の女の人がみんな胸元を開けて谷間が見えてるのは何なんですかね。恐ろしい。	高いエンカウント率に加えスローな戦闘、敵味方共に攻撃が当たりづらいときたらそれはもう大変なことになるわけで。四方から囲んで来る敵は数多く、しかも中盤までは複数攻撃も複数回復の手段も無いと来た日にはもう…。ガーリーな世界観とシナリオは○。	ストーリーモードクリア。ストーリーモードの進行が主にキャラの顔グラとテキストのみだったりと９５年発売のソフトとしては徹底的に安い作り。動きもどこかファミコンぽくてチマチマ、カクカクしてます。でも特にゲームとして破綻してるわけでもないので…	２０年経った今もＯＰの赤ん坊の泣き声とラスボス戦で流れるアヴェ・マリアが耳にこびり付いて離れない。そして相変わらずクリアできない。日本テレネット製なのでアクション部分はお寒しだが、他のタイトルでは見られない虚無的な美しさを持っている。
 **金゛**	暗いそして報われない。恥ずかしながら宮沢賢治の物語は教科書くらいでしか読んだ事が無いのだけど、このゲームやって読みたくはなってこないかな。主人公がロボット過ぎてそれやっちゃ駄目でしょって事も淡々とこなしていかないと話が進まないのもなんだかね	ゆとりさと面倒さを併せ持つＲＰＧ。四方を敵に囲まれる状況の戦闘システムが面倒なだけなので実に勿体ない上に、元々強く設定されているキャラにゲームシステムをブチ壊す隠しゆとりアイテムで頑張ろうって気が無くなる。話も途中までは良いけど後半は雑過ぎ	どこかがすげー悪いって訳じゃあないんだけど、なんか残念が進化を遂げてしまった超中国ズ。メカ相撲の当身投げがやったら強いので、オートにして勝手に戦わせると超反応で投げ殺しまくってくれます。もっとこう、格闘じゃないアクション要素を残しといてよー	なんとも不思議な中二病心をくすぐりまくる世界観。男主人公パワーアップ２～３段階目の攻撃モーションとかほんとたまらんカッコよさですよ！鎌みたいなやつが腕と膝からシャコンですよ！ただ後半ステージの構成がなんか雑なのが残念、スタッフ力尽きたかな？
え★	私といふ現象は客車両座席にすはりボロンボロンとセロを鳴らしかぷかぷわらつているようなあぁるびいじの体を為した賢治りすぺくとあどへんちあです。**基本救われぬ話ばかりです。かあいさうです。結末の分岐を此方に委ねられば如何に良かつたことか。かま猫…**	**ＧＢからの王道ＲＰＧシリーズ。珍しい女主人公でメインキャラ達は魔導師系で常に戦士不足。てか命中率低くない？入れ替わり多いので戦士装備は購入ためらう方が得です。ミクストフォームはもっと練った合成させて欲しかったな。相談コマンドは有難い、ホント**	**アクションだったりＲＰＧになったりしてたシリーズがよーやくキャラ的に合いそうな格ゲに。でもシリーズ通してやってる人って周り誰も居ないんだよね…。ひっかけとか意外に細かいシステムあって舐められない。ストーリーモード、話飛ばせないのがうぜぇです。**	**確か20歳位の誕生日の時の「いらなくなったゲーム群」でまとめて貰った中に入ってた。アクションとしては凄く普通で目新しい物は無いが、設定、グラ、音楽全てになにやら妙な「念」みたいのが感じられてなんかこう…。でもゲーム中ストーリーは見えてきません。**

妖怪バスター ルカの大冒険	**バトルテック 3050**
角川書店　95/6/9	アスク講談社　96/2 23
8M　¥8, 800	12M　¥9 800
マル勝スーパーファミコンのマスコットキャラ・ルカが大冒険するアクションだがルカのドットがとにかく可愛い。ドットが表情豊かで可愛い。ステージは簡単な海腹川背的な感じで全体的にとっつきやすい。ルカ可愛い（2度言った）	洋ゲー慣れしていない私なので洋ゲー臭が逆に新鮮で好みに。操作のコツを掴むのに時間かかってやった！これで対応できるよ！と思ったけど生まれ持った反射神経動体視力はパターン覚えてもカバーできず。でも楽しい。
星のカーヒィとロックマンXを足して2で割ったようなゲームっぽく感じました。敵を吸い込んで他の敵にぶつけたり、壁に吸い付いてジャンプして登っていく。グラフィックはコミカルで動きが細かく様々な所でアニメーションするので面白かったです。	でっかいロボットを操って軍事基地を蹂躙する爽快感！敵地へ投げ出された直後はドコに行けばわからなかったけど、慌てずスタートメニューを開くと、レーダーにマークが付くのでその地点へ行って破壊の限りを尽くそう！戦闘中のBGMが無いのが残念。。
ノーマルクリア。ヒットラーの復活に似たタイプの壁貼り付きゲー、全7面。操作にクセはあるものの慣れればステージを縦横無尽に移動できる。難度はかなり高め。ドット絵好きならルカの作り込まれた仕草に惚れること間違い無し。あとはオッサン臭いBGMが×	ロホ戦車を操って適宜更新されていく破壊目標を目指しフィールトを駆け回る…このプレイ感覚はセガサターンのガングリフォンそのもの。元ネタを疑うレベルの既視感です。敵配置及び回復ポイントを考慮に入れてのルート構築、敵機雷の誘導など渋い遊び応え。
箱やカセットに描かれている主人公のルカが全然可愛くないので不安になる、あれは少女ではないだろう。でもゲーム中のドット絵ルカは安心できる可愛さ、声も幼い感じで「やんっ」ていうダメージボイスを何度も聞きききたい。特殊操作いっぱいで慣れるまで大変	グリーンジャイアント隊長の無茶振りが酷い！農家の皆さんには「ホゥホゥホゥ♪」って愉快に振る舞ってるけど、部下には滅茶苦茶な作戦押し付けて失敗したら全部こっちの責任ですよ！俺もうグリーンジャイアント隊やめてモロコシ畑で働く！あと弾がコーンぽい
マル勝の看板娘ルカのアクション。ゲーム中キャラのデフォルメルカの動きがいちいち可愛い、実物より。崖っぷち可愛い。吸い込みアクションという不思議システムだが元はSNESジェットソン。風のクロノアとか海腹川背系かな？最終面ボス含めて急にきつい難度	**紛うことなき洋ゲー。一眼レフカメラに銃型腕と脚生やした様な非人型兵器でムチャ振りなミッションをこなせ！洋ゲーらしくいきなりの容赦の無さだが死に繰り返しやればじわりと楽しさが…。最重要はレーダー。しょっちゅう確認しよう。放熱、放熱してえ！**

Hall of the Fame

不思議のダンジョン2 風来のシレン

チュンソフト　'95/12/ 1
¥11,800　　32M+256KRAM

42 pts.（平均 8. 4）

ここは栄光の殿堂.
チーム別にレビュアーの平均点を算出し、
最高点を獲得したソフトの栄誉を称えます。

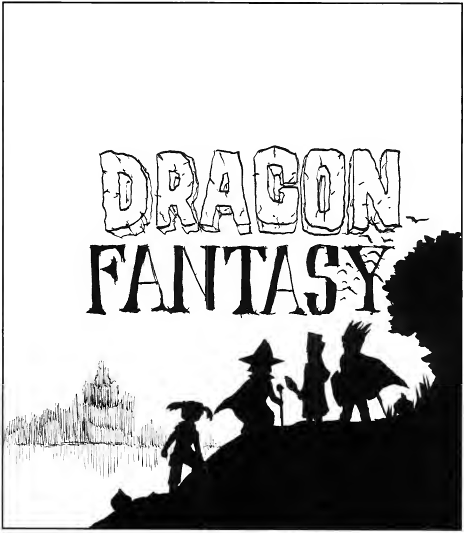
スーパーチャイニーズファイター

カルチャーブレーン　95/ 1/ 3
¥9800　　16M

23pts　平均4.6

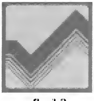
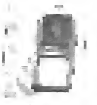
ここは死者の殿堂。
チーム別にレビュアーの平均点を算出し、
最低点が刻まれたソフトの魂を慰めます。

Hall of the Damned


DRAGON
FANTASY

DRAGON QUEST Ⅴ・Ⅵ
FINAL FANTASY Ⅳ・Ⅴ・Ⅵ
全員レビュー

	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	ドラゴンクエストVI 幻の大地
	エニックス　92/9/27 12M+64KRAM　¥9 600	エニックス　95 12/9 32M+64KRAM　¥11 400
 A-10	今回は減点法てレビュー。前半の盛り上がりに対し後半の「間に合わせ」感。プレイヤーの誘導が途絶える世界地図。絨毯→天空城→トカゲ…の乗り物行脚は明白な遅滞策。記憶に残らないラスボス…それ以上に誰それ？な前座ボス。ビアンカへの愛はプライスレス。	ちょっと暗めだけと…遊び始めるとやはりＤＱ、夢中になれる。序盤が非常に厳しい難易度なのを除けばシリーズ随一の自由度。ＤＱ３の転職の元ネタはＷＩＺだったがこちらはＦＦ３を参考にしたのかな。キャラ個性が薄れる転職は賛否が分かれるが自分はアリよ。
 村雨丸	文句なしに今までやったＲＰＧの中では一番…と言ってしまうと大袈裟かもしれないけど、間違いなくかなりの時間つぎ込んだ。仲間システムは斬新とまでは言わないがそれまでのＤＱと一線を画するものだったと思います。 一部どうかなと思う部分もあるが満点。	正直ＤＱ５みたいなのを期待して肩透かし…と言った感じ。 とにかくモンスターが仲間になりにくいのが不満。その他はまぁ…戦闘はテンポ良くなかなか遊びやすかったと思います。
 水無月　あくあ	ＳＦＣ最初のドラクエ。ゲーム雑誌で「川が斜めに流れてるぞおおお！」という記事があったのは今思えば笑い話だけど、当時はスゴいことだった。敵が仲間になるというのも斬新で、クラスの渡辺くんが大騒ぎしてたことをよく覚えていますのだ。	転職システムがとかくダルすぎるのがマイナス。あと覚える技も不満。主人公たちが「なめまわし」だの「かがやくいき」だのを使うのはいただけない。 あのクールなテリーがなめまわし？ 印象は大事だぞ。
 群咲　一葉	これ**エロゲ**ですやん。**シコれない訳がない。開幕ショタと父親の親子丼→ロリ・妖精と秘密のセックス→ショタ王子と１０年も奴隷に→青年時代はモンスター姦解禁→嫁と結婚妊娠出産→子供はロリショタ双子おいしーです→終いには石化まで！性癖の宝石箱**や！！	**エロゲ**以外の何物でもないＤＱ５と比べると**シコ度**は下がるものの、妹とかバーバラとかきちんと**シコキャラ**用意しているのはさすがＤＱ。数は減少したものの**モンスター姦**も残されていて、安心して**シコ**れますよね。**正拳突きシコ**しますよね。
 え★	フローラ派なんだけど子供の髪の色は金髪のが好き。あとビアンカ派の人は意外と知らないのが最初オート戦闘だけど石化救出後はちゃんと命令聞くようになるよお嬢様。シュプリンガーかっこいいけど弱いんだよな…というわけで種はシュプレに全部投入。	天空シリーズの起源となる話なんだけどⅣ・Ⅴ・Ⅵで大陸変動しすぎだと思うんだよね…。あと天空の血筋はまぁ当然としてもカルベローナの血筋とか残っててもいい気がするけどなぁ。結局後付けなのか…ＤＱＭと繋げると裏設定は色々あるっぽいが。

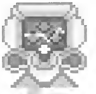
	ファイナルファンタジーⅣ スクウェア　'91 7 19 8M+64KRAM　¥8 800	**ファイナルファンタジーⅤ** スクウェア　'92 12 6 16M+64KRAM　¥9 800	**ファイナルファンタジーⅥ** スクウェア　'94 4 2 24M+64KRAM　¥11 400
 A-10	戦争をＲＰＧに絡める事で物語は深みを増す…確かにそうだが、自分は苦手。主人公が兵士となれば尚の事。虐殺の指揮を取った過去はアンデットを倒せば本当に禊れるのか？…重さと安易さが同居しており年をとった身にはつらい。若者にはこれで良いのだろうか？	ご都合主義の塊…だがそれで良い。宿に泊まるだけで全員でガッツポーズ…嬉しい。こういった気持ちよいアニメを見ていると、ＦＦ６に欲しかったのはこの要素かなぁと思ってしまう。ジョブという名のコスプレや育成要素もワクワクする。姉妹百合もアリだな…。	サービス過多は本来嬉しいはずなのに何故それほど嬉しくないんだろう。グラフィック見難いから？…成長要素が微妙だから？自分にとってはプレイングを牽引する「物語」が弱く感じた。あるのはキャラの「自分語り」ばかり。『くっ殺』系のセリスはかわいいが。
 村雨丸	わかっちゃいたけどストーリーありきのＲＰＧと言うことで個人的にあまり思い入れがない。いや、悪くはないが３の思い出が足を引っ張って総合的に評価が下がってしまう。操作性などに問題はなく遊びやすいがこれと言って特筆する事もないという…。	この時代のＳＦＣの域をまだ出ていないかな？と言う印象。いや、悪くはないけどそれまでの延長という感じがぬぐえない。戦闘は毎回なかなか考えて作られているしジョブやアビリティーの組み合わせもいいんだけど、個人的には化しないかな？	グラフィックの向上が恐ろしい…既存のＲＰＧの常識を越えてしまった感がある。実はＦＦシリーズは４以降プレイしたことが無く他の方のような印象はあまり持っていない…が、６はこれ以降の作品の方向性を決めた希有な作品だったのでは無かろうかと思います。
 水無月　あくあ	ＦＦの中でも特に好きな４なんだけど、難点が無いわけでもない。 キャラ個性が強いので、育成の自由度が低いという問題点がある。 でもそれも含めて「キャラ」だし、人間なら得手不得手はあるはず。そこも込みで好きなのです。	…と、４の育成の不自由さとは逆ベクトルの、育成が完全にプレイヤー任せな本作。それだけに遊び方は幅広く、未だに新たな攻略法が発見されるまさに神ゲーと言える。４が映画的なゲームだとすれば、本作はいかにもゲーム的なゲームだと言えよう。	再びキャラ個性が固まった今作…とは言え、魔石による補正があるので望んだ方向の育成はちゃんとできる。４の良さと５の良さを兼ね備えた名作と言えるだろう。…もっとも、色んな物を詰め込んだ結果、やればやるほど強くなり、戦闘がヌルくなるという副作用もあるにはあるｗ
 群咲　一葉	私にとってこの頃のＤＱＦＦは青春でしたが、当時これだけクリアできてないんですよね。途中で２回セーブデータが消えて心が折れて……。でも勿論**パロムとポロムでシコ**ってますよ。**双子ロリショタ石化**というフェチにはたまらん仕様。そら**メガシコ**ですよ！	４より**ロリショタ度**が下がったので**シコ度**は下がっているものの、ゲーム自体の点数は４よりはるかに上よね。このスルメっぷりは本当大好き。**シコ度**は下がったとはいえ、**クルルでばっちりシコれる**ので**ギガシコ**ですよね。	エドガー様の「さすがに犯罪か……」の名言だけでも１０点確定。**犯罪じゃないよ！**このスクウェアドットの極致はもうホント素晴らしい。キャラも豊富だし。もちろん言うまでもなく**リルムに大変お世話に**なりました。**テラシコ**りました！
 え★	好きなシーン５位・暗黒騎士との決別、４位・パロムポロム石化、３位・バブイルの巨人にみんな結集、２位・召喚でバハムートが閉じた翼広げるとこ、栄えある１位・祈りから魔導船出現のながれ。ミシディアの長老のセリフとラップさせたＢＧＭとかもう鳥肌。	クルルは俺の嫁だから手出したら神竜送り込む。ジョブだけじゃなくアイテムだの青魔法だのコンプリートマニアを楽しませてくれる、ゲームとして随一のＦＦ。他がそうじゃないわけじゃないが戦闘バランスを見ても旅の楽しさ見ても段違い。 スクウェアぁぁ	攻略本好きだけどさ…攻略本見ないとアイテム取り逃すとかイベントスルーするとかそーいうことじゃなくてさ…。ストーリー見せたいゲームなら逆に余計な要素詰め込みすぎんでスタイリッシュにしてくれ…。Ⅶ、お前もだ。大好きだけど。Ⅷ以降は知らん。

	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	**ドラゴンクエストVI 幻の大地**
	エニックス　'92/9/27	エニックス　'95/12/9
	12M+64KRAM　¥9,600	32M+64KRAM　¥11,400
黒葛野マヤ	スーファミ初のドラクエ、そりゃ面白いでしょ！！モンスター仲間に出来るし自分勇者じゃないし・・えっ？ってなったよね、うん。どうしても金髪の勇者の子供欲しかったけど花嫁選ぶのに2日ぐらい悩みました…だってだってさー	ドラクエ6はぱぱっとやってクリアしてしまった思い出しかないなーとにかく職業が増えててカッケーテンションあがる上級職があったり攻撃系の技がカッコよかったりと。やったドラクエの中では一番思いいれはないかな・・・時期的にやり込む時間が無かったかも
椎名かつゆき	モンスターを仲間に出来る…当時このことにどれだけ私の心が高揚したかわからない、ドラクエのモンスターは他のＲＰＧのモンスターとは一味違う、彼らは敵であると共に、強烈なキャラクターであり、重要なエッセンスなのだ、それを痛感した作品	グラフィックもいい、モンスターも仲間にできる、キャラクターの転職やその職業によって覚えることのできる特技の数々、魅力的な要素がこれでもかと詰め込まれている本作…だが、何故だろう？私のプレイしたいという意欲が最後まで続かない、何故だろう…
海老沢　赤斧	**クリアしたはずなのに内容を全く覚えていない。困ったものだ。偏見で恐縮だがＤＱは全体的に口当たりがまろやかに作られていて印象に残りにくい感じがする。一応ⅠからⅣもクリアしたのだが同じく詳細を思い出せない。困ったものだ。**	未プレイ

岩杵まこと	５はドラクエのみならず一番好きなＲＰＧと言っても過言ではないので文字数収まらない！自分が子供から親になるまでの時の流れをゲームで感じられたことが当時衝撃でした。幼年期に年上のお姉ちゃんと夜抜け出してお化け退治に行くというシチュは最高だな…。	当時すでにＰＳ等の次世代機が出てたので、正直印象弱い…。転職できるようになるとだいぶキャラ育成が楽しくなるし、リメイク版やったことが無いので今プレイしたら新しい発見があるかも。けど５までに比べ戦闘曲が全然テンション上がらないんだけど。

	ファイナルファンタジーⅣ	ファイナルファンタジーⅤ	ファイナルファンタジーⅥ
	スクウェア　91 7/19 8M+64KRAM　¥8,800	スクウェア　'92 12/6 16M+64KRAM　¥9,800	スクウェア　94 4 2 24M+64KRAM　¥11,400
黒葛野マヤ	わーんゲームで泣いたのＦＦ２以来このゲームが２本目だよ、パロムとポロムの石化でもうボロボロ…ゲーム内容は戦闘のリアルタイム制も良いしほんとストーリーが最高、こんなにまじめなゴルベーザ四天王を半熟ヒーローでパロっちゃうのもすげーって思った	もーこの辺自分には神ゲー過ぎて、とにかくジジイ（ガラフ）大好き！暁の四戦士一なにそれカッコイイ！んでもってジョブチェンジもアビリティも天才じゃないかと思った、チキンナイフ最高。オメガとかギルガメッシュとかステキ、この頃から同人誌を読…あー	これまた神ゲー、もう許して下さい（震え声）とりあえず自分はエドガーとマッシュが大好きでした、ええ同人誌も姉が買つ（略）ゲームではマッシュの「むげんとうぶ」を出すのに常に必死に。ロックとセリスには絶対幸せになって欲しいと、ノーマルカップリング
椎名かつゆき	ＳＦＣのファイナルファンタジー一作目、ジョブはキャラクターによって固定されており若干の自由度の低下はあるものの、グラフィック、音楽ともに当時は度肝を抜かれた、そしてストーリー…「おれはしょうきにもどった」じゃねぇよ！あの竜騎士…	クリスタルの力を受けた四人の戦士たちが世界の破滅を防ぐため、強大な悪と戦う王道ＲＰＧ！ＦＦの基本に立ち返り、ジョブチェンジシステムを復活させ、アビリティポイントでキャラクターを育成する楽しみがますます大きくなった！男女の比率もステキ（笑）	オープニングですっかりやられてしまう一品、世界設定、魔道の力で世界を我がものとせんとする帝国の存在、そして雪降る雪原を進む３機の魔導アーマーの後姿、かかるＢＧＭ…こいつは間違いねぇ、歴史的一本の誕生に出くわした！！そう感じさせてくれる作品
海老沢　赤斉	未プレイ	これまたストーリーが記憶に残っていない。でもジョブチェンジを繰り返してスキルを充実させていく楽しみはなんとなく覚えている。どのキャラも同じ様に育成できてそこは賛否が分かれそうだけど。	唯一印象に残っているＦＦ。内容には賛否あるけど個人的には暗くてしっとりした絵柄とお話のムードは好みだった。特に世界が崩壊した後打ちのめされていく人々の姿が胸に残っている。道化じみた狂人に翻弄される世界。そんな中示される光が際立って眩しかった

若林まこと	４は自分が初めてプレイしたＦＦなので思い入れ強い、魅力あるキャラのドラマが当時まだ出て間も無いＳＦＣの美麗な映像と曲で描かれた名作。バトル２の曲がシリーズ通しても一番好き。成長したリディアやバルバリシアにエロスを感じたのも良い思い出。	今回はプレイヤーキャラがほぼ固定な分ジョブチェンジでの育成が面白い。最終的に主人公以外全員女性というハーレムパーティになるのは良いね…。当時友達同士でどこまで進んだだのあの敵がどうだのと色々情報交換して過ごしたのも楽しかったなあ。	ＰＳ以降のＦＦはゲームとしての方向が変わったと思うので、個人的にゲームとしての最高峰のビジュアルと演出を魅せてくれた作品。魔法とメカ混在の世界観のバランスもシリーズで一番好み。世界崩壊後からの仲間集めはグッときました。あとセリスがエロい。

	ドラゴンクエストV 天空の花嫁	ドラゴンクエストVI 幻の大地
	エニックス '92 9/27	エニックス 95/12/9
	12M+64KRAM ¥9,600	32M+64KRAM ¥11,400
くさなぎゆうぎ	ゲームの中で一番大好きなゲーム。暗めの堀井節が徐々に牙をむき始めたころ。でもそこが好き。難易度、操作感、テンポどれをとってもストレスを感じなかった。音楽も良曲揃いなのはＦＦＤＱシリーズなら今後も言わずもがな	某所で記憶喪失ゲー（クリアしたのに記憶に残らない）などと揶揄されていた時代もあったが、確かにリアルタイムではごくごく普通に楽しく見流していたイベントのひとつひとつが実は深く、改めてシナリオを理解してやってみると考察好きにはたまらない。
ハイデン	巷ではビアンカとフローラどちらを選ぶかで悩んでる人が多いそうだが、私はビアンカ一択。自分、幼馴染み属性を持ってます。	スーファミの中では最高のグラフィックの１つだと思ってます。敵の攻撃時のモーションがあり、これまでのドラクエモンスターと違って生き生きしているような感じでした。
 **そらみみ**	クリア済、ビアンカ派。街やダンジョンなどのグラフィックが当時としてもショボくてひどくガッカリした覚えがあります。開発期間長かったしなー。音楽もファミコン四作に比べ印象に残るものが少なくなりましたが、内容自体は面白くて２，７の次に好き。	クリア済。本作では夢と現実、次の７では過去と未来という二つの世界のズレを描いたドラクエのモラトリアム期というか、内容的にもかなりビターなテイストの一本。とくぎのせいで職業も何だか分からなくなり、キャラも多過ぎ、そしてマップは迷いやすい。
金"	嫁よりも息子よりも娘よりも先に、ピピンをレベル９９にするのが好きなんだ。でもそれを言うとみんなが僕をおかしい人扱いするんだよ、どうしてなんだろう？ピピンは優秀だよ、デーモンスピアでメタルキングをブスッと殺してくれるんだよ。サンチョはまぁいい	末プレイ

	ファイナルファンタジーⅣ スクウェア　91 7/19 8M+64KRAM　¥8 800	**ファイナルファンタジーⅤ** スクウェア　92/12/6 16M+64KRAM　¥9 800	**ファイナルファンタジーⅥ** スクウェア　94/4/2 24M+64KRAM　¥11 400
 くさなぎゆうぎ	リアルタイム初見時、ファミコンからすれば超絶グラフィックと音楽の衝撃は今でも忘れられない。思い出補正入りまくり。ボツになったローザを助けるタイムアタックイベントやりたかったです。	奇数シリーズについにデフォルトネームと性格、ドラマが付いてしまったある意味分岐点。とはいえどの主人公キャラも魅力的、ドラマの演出にこれでもかというぐらいＳＦＣの機能を使いまうことで表現がめちゃ豊かに。 良作です。	ＦＦⅦと１、２を争うぐらい大好き。懐古補正を入れたら断然６。音楽、ドラマ、バランス、やりこみ要素、特にドット絵の表情豊かさはポリゴン不要じゃないと思えるぐらい今でも古さを感じない。崩壊後の展開が特に熱くて大好き。
 ハイデン	アクトレイザーの衝撃があったからこそ曲のクオリティにブーストがかかって皆に愛されるＢＧＭが出来たのだと思います。これが某バベバブーのような音源だったらどうなっていたことか。。。いや、1度は聴いてみたいかも？	キャラグラフィックが小さいながらも喜怒哀楽の表情がとても豊かで、ストーリーに没入できました。ジョブチェンジシステムもとても良くできていて、やりこみ度が半端ないですw	フィールドのキャラグラフィックをそのまま戦闘でも使えるようになっていたのがすごい！お陰で戦闘中に挿入される会話イベントがフィールドそのままに展開できることに衝撃を受けました。
 そらみみ	クリア済。初めて自分で買って夢中になって遊んだＲＰＧ、最初のＦＦなのでいい思い出しかありません。今冷静に見ると強引な展開が気になったり、あまりにカスタマイズできる部分が少なく退屈に感じる面はあるんですが、思い出補正はそれすらも許せてしまう。	クリア済。アビリティの組み合わせ次第で大ダメージを出せる面白さと、初見は弱点を見破る為に色々試して死ぬべしなボス戦がスリリングで戦闘はシリーズ随一の面白さ。ストーリーも嫌いじゃないけど、長々とチビキャラの演技を眺めているのはイライラします。	クリア済。ドットグラフィックもここら辺りが限界かなと思えてしまう程の密度の濃さ。反面、チビキャラの小芝居が前作以上に鼻につき、自キャラも多過ぎ入れ替わり過ぎで誰にも感情移入できず仕舞いでした。強いて言えばガウにシンパシーを感じていたかも。
 金"	序盤はガムテ使ってゴブリン貯めながらレベル上げが鉄板だったけど、中盤以降は仲間の入れ替わりが激しいからレベル上げに没頭した記憶があんまりないなぁ…後半になると敵が落とすレア装備目当てに狩りまくってたらいつの間にか強くなってたもんなぁ	せきぞうとレベル５デスと金の針の話は前に書いたけどやっぱり鉄板ファックネタ。Ⅴに関してはＥＸよりＡＢＰ稼ぎポイントが重要、序盤でアホほど稼がないと覚えられない上級アビリティを覚える事こそ至福ですよ。「れんぞくま」とか序盤で覚えても弱いけどね	ＲＰＧをやればストーリーは五の次で経験値稼ぎポイントを探し稼ぎ続ける日雇い労働者の様な楽しみ方をしている私ではありますが、Ⅵはあんまり経験値稼ぎに没頭した記憶が無いんですよね。なんでだろう？終盤バリアントナイフ二刀流で恐竜狩りまくった位かな

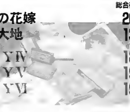
■総合ランキング■

44 スーパーメトロイド
42 ごきんじょ冒険隊
不思議のダンジョン 2 風来のシレン
40 真・女神転生 2
フロントミッション
ドラゴンクエスト I・II
かまいたちの夜

39 ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
38 すーぱーぷよぷよ通
パロディウスだ！-神話からお笑いへ-
ガンハザード
37 マリオのスーパーピクロス
タクティクスオウガ
46億年物語～はるかなエデンへ～
36 聖剣伝説 3
がんばれゴエモン 2奇天烈将軍マッギネス
ファイアーメン
35 テイルズオブファンタジア
悪魔城ドラキュラXX
ポピュラス
ロマンシングサガ 2
キャメルトライ
34 マジカルドロップ
川のぬし釣り 2
バトルテック 3050
33 すーぱーなぞぷよルルーのルー
SUPER R-TYPE
パズルボブル
ジェリーボーイ
無人島物語
32 鬼神降臨伝 ONI
ウィザードリィ外伝IV Throb Of The Demons Heart
大航海時代 2
サイコドリーム
妖怪バスタールカの大冒険
イーハトーヴォ物語

31 パネルでポン
モンスターメーカーIII
ファイナルファイト2
スーパーストリートファイターII
スーパー倉庫番
30 パイプドリーム
アクトレイザーII 沈黙への聖戦
29 晦
ファイターズヒストリー
美食戦隊 薔薇野郎
Ys IV MASK OF THE SUN
ロックマン 7
28 月面のアヌビス
27 魔神転生
サムライスピリッツ
ダライアスツイン
26 シムシティ 2000
ウルティマVI
ガデュリン
25 ワールドヒーローズ
ざくろの味
高橋名人の大冒険島II
A列車でいこう 3 SV.
ジ・アトラス
ARETHA
24 スーパーワギャンランド
ボンバザル
龍虎の拳
プリンセスメーカー
23 シムアース
スーパーチャイニーズファイター
22 摩訶摩訶
21 スーパースネーキー

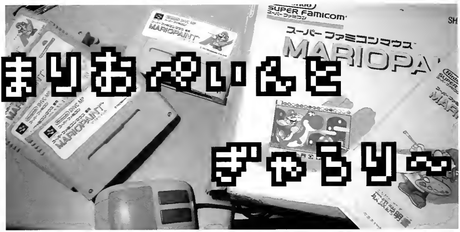
18 GoGo アックマン
15 餓狼伝説 宿命の闘い
13 ザ・ブルークリスタルロッド



	総合得点	累計プレイ人数	平均点
ドラゴンクエストV 天空の花嫁	203	24	8.45
ドラゴンクエストVI 幻の大地	135	18	6.94
FINAL FANTASYIV	189	22	8.59
FINAL FANTASYV	192	24	8
FINAL FANTASYVI	197	24	8.2

「ドラクエ」「ＦＦ」のメンバー全員レビューに関してはレビューを書くためにプレイしないで
当時の記憶・思い出を基本としてレビューしています。つまり当時のプレイリサーチも兼ねています。
今回 DQ·FF はレトロゲーオンリーイベント「ゲームレジェンド」で直接アンケート取らせて頂いた方々の点も反映されています。
名瀬国 ノーマ マチ ゴト ゆさ 水無月まるみ さくらみあずき T.G （敬称略） ご協力感謝です。

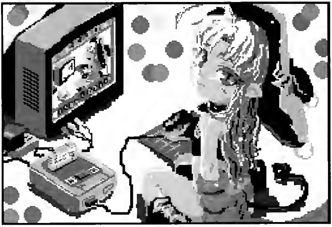
まりおぺいんとぎゃらりー


SUPER Famicom
スーパーファミコン
スーパーファミコンマウス
MARIOPAINT
MARIOPAINT
取扱説明書

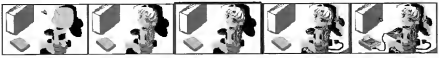
というわけで今回から「今だからマリオペイントで絵を描こう」という頭の悪い企画をスタートすることとなりました。レビュアーに漫画描き・絵描きが多いのでせっかくだから、と思って立てた企画ですがいきなり頓挫しかけました。まぁ…**企画第一回**という形にしてしまおう。今後レビュアー外でも投稿受付ますので、腕に覚えのある**マリオペインター**の方は是非に！

え★

8

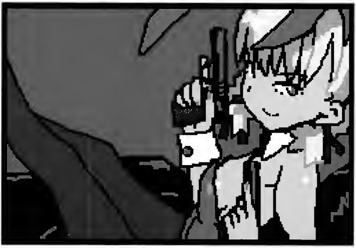


オリキャラの悪魔っ娘スタノスカです。スタノスカっつっても通り名が「拘泥」の人じゃないです。詳しくは HPとか見て下さい。さて、マウス描きが厄介な事はこの企画の時点でさしたる問題ではなかったけど、それ以上に色数のほうが圧倒的に厄介でした。ピンク髪キャラなのにピンクが無い…てか全色ビビッド過ぎる…という訳でピンク髪に見える色配置を目指してみました。どうでしょう？あと折角なので途中経過も載せてみましたー。



A-10

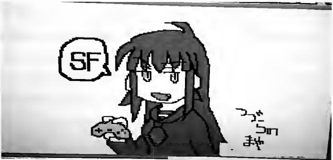
7



どうもガジェット工房のＡ -10です。そして描かせていただいたのはオリジナルキャラの昴六連です。このキャラとも長い付き合いですが、こんなに使い難いツールで描いたのは初めてだぁ！…せめて…せめて直線ツールがあれば…。他にもペンツールの最小ドットが 2*2だったりとか（スタンプ登録すれば 1*1も描けるけど）良く言えば知育玩具、悪く言えば「おめ～らは対象年齢じゃねえんだよ！」なスパルタン仕様は、なんだかデジタル 8色時代を思い出して燃えてしまいましたよおっさんの私は。
第二回目…やります？（ガクブル）

黒葛野マヤ

7



マイキャラクターの成田がおさんです。うちの娘かわいい、レトロゲ４コマの主人公です。マリオペイント今回初めてやりましたが色がね、肌色がオレンジ寄りだったのであえて黒白にちょいカラーで、味があるように見える…　もう少し色があればなー。あとペンが太いと思ってネットで調べたら公式が極細ペンの作り方説明してたＹＯ、初めから入れとけＹＯ。今回為にマリオペイント買ったツイッターで言ったらみんな「ハエ叩きやりたいー」　って、お絵かきソフトよ、これw

個人レビュー

ストリートファイターIIターボ

■ カプコン　■ 24M+64KRAM

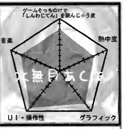
■ '93/ 7/11　■ ¥9, 980

「そにっくぶーむっ！」「痛ぇ！何その技名!?」
ちびっこの時プロレスごっこの最中に友達が俺に繰り出したビンタの技名がスト２を知るきっかけでした…
魅力あるキャラを操り一対一のタイマン勝負、SFCで出てたそのゲームは自分の心を掴み、またたくまに仲間内での対戦が広まりました。
するとどうやらゲーセンにはスト２のバージョンアップ版があるという情報が…！しかしピコピコ少年だった自分らには、まだゲームセンターはおろか駄菓子屋の前の筐体でさえ、大きな兄ちゃん達がたむろしていてなかなか思うようにプレイできない日々…。
そんな悶々とした気持ちを晴らす発表、SFCでスト２ターボが出る！
「え！家で四天王使えるの!?空中竜巻出るのかよ!?やへぇ！」
その時の意味不明な全能感はすさまじいものでした。
かくして家庭で遊べるようになったスト２ターボ、四天王を使い新技を使い、裏技の最高速ターボで暴れまわり…、CPU戦友達との対戦問わず延々と遊び果てました。恐らくターボは自分が今までやった中でベスト５に入るくらいプレイしたゲームだと思います。
その後ゲーセンにも通うようになり、スト２シリーズやネオジオ等多くの格ゲーと過ごす日々を送ることに…。
自分にとってホント多くの思いがスト２を始めとした格ゲーには詰まってます
今では通ってた店も殆ど閉店してしまいゲーセンというもの自体大きく様変わりしてしまった感はあるけれど、ふとハイパースト２を見かけて、1コイン入れてみると、当時散々闘いあったキャラを通じバカみたいに熱心にプレイしてたあのころにその時だけ帰れるような気持ちになるのでした。
「いいしあいだったな、また オレと たたかってくれ!!」

ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物

■ データイースト　■ 16M+64KRAM

■ '94/10/21　■ ¥9, 900



衝撃的ストーリーでマイナーながらもRPGの歴史に名を残した「3」が好きすぎたので、
その思い出が壊れるのではないかとプレイするのがなんとなく怖かった今作なのですが、
いい意味で裏切られた感じに。これいいゲームだぞ。

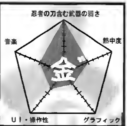
ストーリーは前作ほどのインパクトはないものの、非常に丁寧に作りこまれていて高評価。
プレイしながら考えさせられるシナリオは今作も健在。こういうシナリオは楽しいね。
グラフィックも随所でハッとさせられるし、音楽も高水準。音楽を聞くだけでもプレイしていいと思うレベル。

そして今作には「トランスファーシステム」という特徴があって、
体を持たない主人公が様々なキャラに乗り移り、その体を操るっていうシステムなんだけど、
その数は 100 にもなるっていうんだから奥が深い。
乗り移ったキャラによって相手の反応が変わるのも面白くて、つい色々やってみたくなる。
犬になってる時は犬と会話できるとかもなんか楽しい。

そんなこんなでかなり高レベルでまとまったRPGでした。
プレイした人は少ないであろうマイナー作だけど、時間があったら是非プレイして欲しいなー。

ラッシング・ビート乱　複製都市

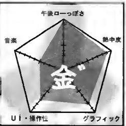
■ ジャレコ　■ 12M
■ '92/12/22　■ ¥9, 600



モラルの乱れや多忙により生活習慣の乱れ等々、現代社会では様々な乱れが問題になっていますね。
そんな中、最近問題視されているのが「ラッシングビート」の乱れです。
やはり一番の乱れは、初プレイ時に「これバグだろ？」と思える、ダウン中の敵にパンチすると無理矢理起きて当たってくれる仕様！
これに尽きますね。一応ダウン時の追い討ち攻撃もあるんですけど、この仕様があるんでいらないんじゃないかと思えてきます。
しかし、コレは敵も同じなんですよ。
相変わらずクラッシュ技が無いので下手に挟まれたら無敵になる怒りモードが発動するまでボコられ続けるしかないのです。
そして相変わらずの攻撃の格差社会も深刻。特権階級の投げ様、庶民の打撃、そしてスラム層の武器攻撃. 銃ですら使い物になりません。
超威力の怒りモード投げがコマンドで出せるので、慣れてしまえばとんでもない攻撃力を発揮。
打撃は先に書いた無理矢理起こし殴りに加えて
吹っ飛んでる敵への打撃も繋がるのでガンガン殴りたい人は気持ち良いかもしれませんが、やっぱり威力が低い。
武器は本当にもう拾ったら負けレベル、他のベルトアクションなら弾が無くなるまで強力な銃ですら輪ゴム鉄砲程度、無限に撃てるのに。
とにかく投げ、そしてやっぱり敵の投げも超強力。威力もだけど吸い込みっぷりがハンパねぇ…
こっちのパンチが届かない間合いから吸い込まれるのなんて可愛い方で、
ダッシュ攻撃スライディングですらそうめんすする様に吸い込まれます。
ボスにいたってはその吸い込みが更に凶悪になり、しかも当たり判定がめっちゃ小さいんですよね、その難易度の上げ方は間違っている…
プロレスラー敵がいっぱい出てくる3面以降はザンギと大門とクラークがウロウロしてるよーな感じ、
こっちも負けずに穴に投げ込んで殺しまくるしかない。
全4面とステージ数は少ない分、1つの1つのステージがやたら長い。しかも1フロアの敵数もけっこういるので、
穴があいている場所では、降ってきた敵を掴んでは投げ捨ての繰り返し‥
ベルトアクションというマシンのパーツの1部になった気分が味わえます。
そんな感じで1人プレイだとけっこうキッツイんですけど、2人プレイだとコンボが繋がるので爽快感はめっちゃ上がります。
まぁこのご時世にラッシングビート乱を一緒にやってくれる人を探すのは大変だと思いますけどね…
ああ、乱交（乱を複数プレイする事）してみてえ。

ラッシング・ビート　修羅

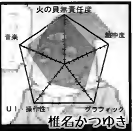
■ ジャレコ　■ 16M
■ '93/12/17　■ ¥9, 700



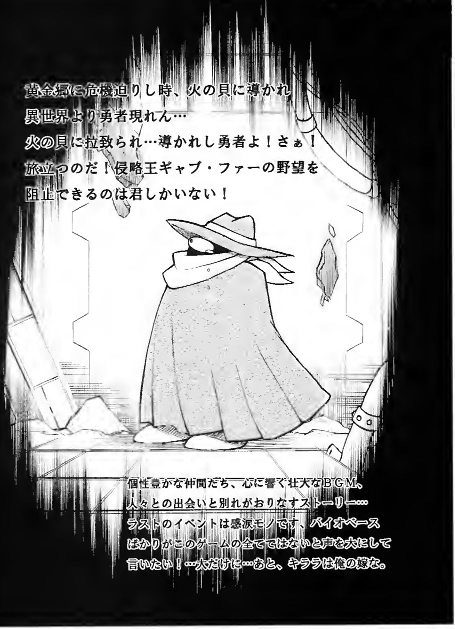
ラッシングビート最新作にして最終作！
2作品続けてちょっと残念なベルトアクションを続けてきた僕らのラッシングビートですが、
最終作にして素晴らしい進化を遂げてくれました。まさかあのラッシングビートがこんな名作になるとは思わなかった…
修羅で一番進化したのはストーリーです、
会話シーンをちょこちょこと挟んでくれるだけですんなりとストーリーがわかります。
しかもそのストーリーはいつ午後のロードショーに出しても恥ずかしくないB級映画テイスト全開な作りでたまりません！
敵の目的が世界征服だったり、主人公が実は敵側が生み出そうとしてた強化人間のプロトタイプだったり、
敵ボスがデブ貴族だったり…ステージ間に入るこのボスの小物っぷりと組織自体もコレ駄目だよ…
ってなるデモがまた良い感じで、ほんと素晴らしくB級です。
そして今回はゲームの進め方によってストーリーどころかステージが変わっていくのが良いんですよ。
ベルトアクションは基本一本道ですが、
進む道やボスを時間内に倒せるかどうか等によって話が変化していき、仲間も追加されます。
ラッシングビート＆乱で主役だったノートンが修羅では使用キャラから降りているんですが、
彼も進め方によっては仲間になります。
となると、もう1人はあのゲイ風ポリスか？と期待しちゃいますが、こっちはロボです。お前誰だよコンチクショウ！
ゲイ風ポリスさんは1面である程度進んでから戻ると登場します、なんか怪我して戦えないとか…残念。
でもこんな感じで仕様キャラが一新されても前シリーズのキャラがゲスト出演、しかも進め方によっては出てきてくれるんですよ。
こーゆー仕様は嬉しいですね、前作の乱はけっこう苦行で1回クリアしたらしばらくいいや
…って感じだったんですけど、修羅は繰り返し遊びたくなります。
難易度も乱と比べるとかなり低めになっており、1つのステージも普通の長さになっているので繰り返しプレイも全然苦じゃありません
本当に、本当に良い進化を遂げてくれましたよ、修羅どころか仏に見えますよ。
もちろんエンディングも数種類用意、ストーリーをここまで凝った作りにしてくれているベルトアクションってそんなに無いと思います。
特定の条件を満たさないと発生しないイベントもあるし、実に深い！どっぷりラッシングビート修羅の世界へ潜り込みましょう！
これホント、奇跡的に実写映画化とかされねぇかなぁ…低予算のミニシアター系で。

大貝獣物語

■ ハドソン　■ 24M+64KRAM
■ '94/12/22　■ ¥10,800



椎名かつゆき

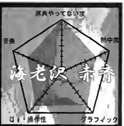


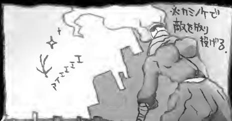
黄金郷に危機迫りし時、火の貝に導かれ
異世界より勇者現れん…
火の貝に拉致られ…導かれし勇者よ！さぁ！
旅立つのだ！侵略王ギャブ・ファーの野望を
阻止できるのは君しかいない！

個性豊かな仲間たち、心に響く壮大なＢＧＭ、
人々との出会いと別れがおりなすストーリー…
ラストのイベントは感涙モノです、バイオベース
ばかりがこのゲームの全てではないと声を大にして
言いたい！…大だけに…あと、キララは俺の嫁な。

ザ・ニンジャウォーリアーズアゲイン

■ タイトー　　■ 12M
■ '94/ 1/28　　■ ¥9, 300

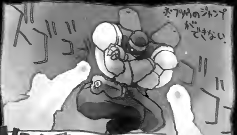




※カミノケで敵を放り投げる。

KUNOICHI

多彩でカレイな技の持ち主…だがリーチに欠けるため状況に合わせ的確に技を使い分けられないと詰む。おっぱい。

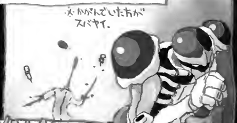


※フツウのジャンプができない。

NINJA.

ブースターとパワー。強力な投げ技で敵の肉体を武器として乱戦を制する。ニブイので雑に斗うと囲まれてサンドバッグになって詰む。

※かがんでいた方がスバヤイ。



KAMAITACHI.

上半身がニンジャでないがスピードとリーチにすぐれたビギナー向け。投げの仕様が特殊ゆえ使いこなせないとラストで詰む

■その昔、その個性的な楽曲とショッキングなストーリーでマニアのハートをわしづかんだと言われる伝説のAC横ACTを、これまた歴史のカゲに生き続ける伝説のメーカー「ナツメ」がSFC用にリメイクした一品。

■「アゲイン」なのだ。続編ではないし移植版でもない。

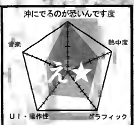
■ざっくり言うと奥行きなしの横視点で左右から出る敵と斗いつつ進む「スパルタンX」なのだが…シンプル操作で投げ・ガード・その他の必殺技を使いこなせ、斗いに歯ごたえをもたらしている。

■確かにあの「ニンウォリ」らしさは皆無だ。でもゲーム的な手応えはこちらの方がより仕上がっている様に感じる。その対比は「ストライダー飛竜」のⅠとⅡを見比べた時のそれによく似ている。

個人的には。

海のぬし釣り

■ パックインビデオ ■ 16M+64KRAM
■ '96/ 7/19 ■ ¥7, 800

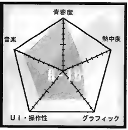


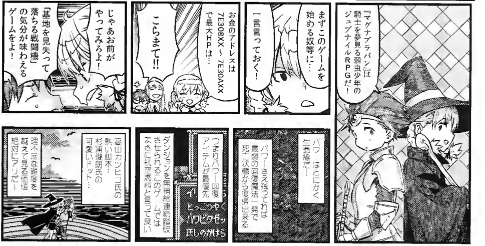
ぬし釣りシリーズづいに海へ。
前作の「川のぬし釣り2」と違って海が舞台なので
自然のマップチップの綺麗さは若干劣るかな…
だが要素は海になったおかげで
浜・堤防・磯・離島・沖など釣れるものもより身近なものに。
ストーリーとしては相変わらずの釣り好き家族。
あ、父母ですら年下だ……………………… orz
前回同様タックルに関して
ゲーム中でまったくヒントくれないので無知識には辛いだろう。
釣りノートはただ見ててもデータベースとして面白いので完成
…がんばって完成目指そう。すげえ大変だけど。
俺はまだ…。沖だけがどうしても…。
沖へ沖へ、と出た時の暗い海になっていく感覚と
だだっ広い海に独りという、
なんとも言えない恐怖が耐えられなくて。
16Bitの2Dゲームなのに沖ホント恐いんです、俺だけかなこれ…。
まぁそれはそれとして
ゲームとしては開発陣のこだわりも深いので
川のぬし釣り2と合わせてオススススメです。

ロッド　1 5号 がまかつ磯グレ 15-53
リール　ダイワ トーナメント 3000LBD
道糸　2.5号
ハリス　2.0号
針　グレ磯

マグナブラバン

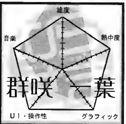
■ アスク講談社　■ 12M+64KRAM
■ '94/11/18　■ ¥9, 800




『マグナブラバン』は騎士を夢見る弱虫少年のジュブナイルRPGだ！
まずこのゲームを始める奴等に…
一言言っておく！
お金のアドレスは7E308XX～7E30AXXで最大HPは…
こらまて!!
じゃあお前がやってみろよ！
「基地を見失って落ちる戦闘機」の気分が味わえるゲームをよ！
パワーはとにかく生命線だ！
パワーさえ残ってれば最弱の回復魔法一発で死亡状態から復帰出来る
つまりパワー回復アイテムが最優先
とっこうやく
パワビタゼッ
ダンジョンを無補給連続踏破させられるこのゲームではまさに航空燃料と言って良い
高山カツヒコ氏の熱い脚本・杉浦俊朗氏の可愛いドット…
理不尽な難度を越えて見る価値絶対にアリだー

超兄貴　爆烈乱闘篇

■ メサイア　■ 16M
■ '95/ 9/22　■ ¥11, 800



兄貴ーッ！！！！
兄貴に始まり兄貴に終わる、兄貴STGシリーズ。唯一のSFC作品にして何故かこれだけ格ゲー。

なぜ格ゲー？　と言ってもこの頃は格ゲー全盛の時代だったからな。

というか兄貴にとってはジャンルなど些細な問題！　問題は兄貴が兄貴であるか否か！

だがそこは格ゲーと言っても超兄貴。その操作感やシステムは非常にユニークで、さすが兄貴と言わざるを得ない。さす兄！！

なんたって地面なんて無いんだもんな。

兄貴達が地面など関係なく画面狭しと駆け巡る様は、その兄貴力の高さに愚息が思わず反応してしまうぜ！

ましてや縦横無尽に兄貴達が直接カラみ合う姿を見ていると、

画面からオッスオッスとたっぷりの雄汁が噴き出してくるのを感じるよな！！

……ぶっちゃけ、ゲームそのものは典型的なコンセプト優先型で、システムや操作性が追いついてない系なんだが……

否ッ！　重要なのはそこではない！！

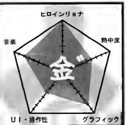
漢ならそんな小さいコトに囚われず、兄貴達が縦横無尽に駆け巡りカラみ合うその様を見て、

己をギンギンに高めバーニングするのが正しい姿だぜ！！！

言うまでもなく、俺はバーニングしまくりました。
男に生まれたからには兄貴でシコるのは当然ですよね。

魔女たちの眠り

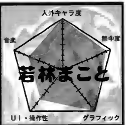
■ パックインビデオ ■ 24M+64KRAM
■ '95/11/24 ■ ¥10, 800

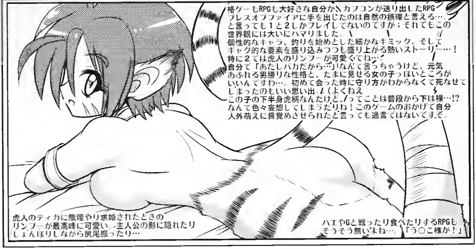


魔女ねむ！って書くとまんがタイムきららっぽくなりますが、ホラー＆サスペンスなゲームです（シナリオによってはSFも）
萌え要素は一切無…いやちょっとはあるな。めっちゃ怖いって噂を聞いて担当してガッツリやってみたんですけど、
怖さ的には思ったほどじゃあなかった感じ。シナリオでじわじわ怖がらせるタイプじゃなくて、ビックリ箱タイプ。
田舎という閉鎖された空間での恐怖を感じさせようってんなら、もっとじっくりねっとりと怖いってより気持ち悪いと思えるシナリオだと良かったなぁ…
犯人というか謎もけっこう早めにわかっちゃいますしね、その辺りももっとひっぱって欲しかった。
システムは基本2話構成で、1話の最初の行動で4つのルートにわかれていきます 2つは吸血鬼ルート、もう2つは宇宙ルート。
吸血鬼ルートは基本に忠実っていうかメインぽいシナリオなんですが、残り2つの宇宙ルートはトンチキシナリオです
そのシナリオ限定で、弱気な先生が実は政府から派遣された特殊工作員で大暴れしまくったり
（この時ちょっと出てくる爆弾フェチの女隊員が可愛い）
バッドエンドで地球そのものを消滅させられたり、それを阻止する為にジャンケンで対決したり…
「私も宇宙人、約束は守るわ」は個人的に名言だと思います。
そしてこのゲームで一番の特徴、それはヒロインのリョナ率がハンパない事です。
ゲーム開始時に主人公と彼女（ヒロインその1）の名前をつけるんですが、その彼女が序盤でいきなり焼身自殺です。
焼身自殺に見せかけて生きてるって流れだと思うじゃないですか。そんな事はありません、きっちり死んでます救いなんてねえよ！
一応生存ルートもありますけど、大団円なハッピーエンドは全く無し。基本誰かは犠牲になります。
そしてもう1人のヒロイン、多江。彼女はとにかく吊るされます、吊るされまくります。OPのタイトル画面の端でプランプランしてるのも彼女です
どのルートでも1話で彼女が縛り首で吊るされてから2話へと続くので、俺は彼女を何度プランプランさせたのがもうわかりません。
このゲーム、とにかく1話はほぼ同じ話な上にコンプする為には何度も何度もやらないといけないので
これでもかって位に多江には吊るされてもらいました。
OP画面も含めると150回はプランプランしてもらったかなぁ…
あ、あと吊るされるほどじゃありませんが燃やされる（溶かされる）死にざまも多めです。
ほんと、このゲームのヒロインはロクな目にあわねぇな…
ちなみに小学2年生のロりっ子も出てきます、毎度毎度首かっ切られた遺体でだけどな！
そんな訳で燃やされたり、吊るされたり、かっ切られたり、吊るされたりするゲームです。魔女ねむ、楽しいよ！
そーいや、あのお種ばあさんの顔…凄かった、凄い顔だった…

ブレスオブファイアII 使命の子

■ カプコン ■ 20M+64KRAM
■ '94/12/ 2 ■ ¥9, 980





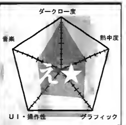
格ゲーもRPGも大好きな自分が、カプコンが送り出したRPG
ブレスオブファイアに手を出じたのは自然の摂理と言える…。
と言っても1と2しかプレイしてないのですが；それでもこの
世界観には大いにハマリました。
個性的なキャラ、釣りを始めとした細かなギミック、そして
ギャグ的な要素を盛り込みつつも盛り上がる熱いストーリー…！
特に2では虎人のリンプーが可愛くてね…！
自分で「あたしバカだから…」なんて言っちゃうけど、元気
あふれる男勝りな性格と、たまに見せる女の子っぽいところが
いいんですわ…。初めて会った時に守り方がわからなくて死なせて
しまったのもいい思い出…（よくねえ
この子の下半身虎柄なんだけど、ってことは普段から下は裸…!?
なんて色々妄想してしまうだりね！このゲームのおかげで自分
人外萌えに目覚めさせられたと言っても過言ではないですぞ。

虎人のティカに無理やり求婚されたときの
リンプーが最高峰に可愛い。主人公の影に隠れたり
しょんぼりしながら尻尾振ったり…

ハエやGと戦ったり食べたりするRPGも
そうそう無いよね… 「う○こ様が！」

ダークロウ ～Meaning of Death～

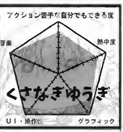
■ アスキー　■ 32M+64KRAM
■ ’97/ 3/28　■ ¥8, 000



クエスト型RPG。 ウィザップの続編…みたいなもの。 ちょっと違うか？
まぁTRPG的な自由度の高いゲーム…ですが
ウィザップとファミコンのデコの出したダークロードの焼き直し感があるので
それらをやってきた人には物足りないかも…。
ビジュアルシーングラフィックはだいぶリアル寄りで薄味になっておりちょっと印象に欠ける。
悪いわけじゃないよ？
個人的にダークロードの絵が好き過ぎるだけで。
攻略の抑えどころは前者のゲームと同じで重要職業スキルを早く習得することです。
攻略に必要ないとこだとディスカウントのスキルが面白い。 他のゲームで欲しいスキル。
しかしクエスト型はロマサガとかもそうだけどやればやるほど
「もっとシナリオ用意してくれよー」 ってなるよね。 最初はいいんだけど。
ところでラスボスは DMC のクラウザーさんぽいです。

ハーメルンのバイオリン弾き

■ エニックス　■ 12M
■ ’95/ 9/29　■ ¥9, 600



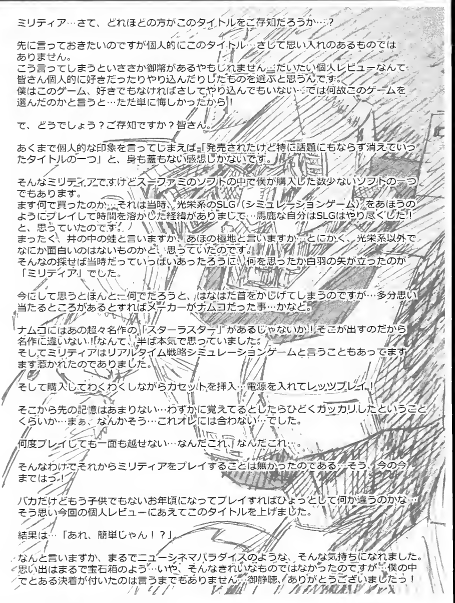
同名のコミック『ハーメルンのバイオリン弾き』のゲーム化。
ヒロインを投げ、使い、酷使するゲー（あってる）。
キャラゲーと侮るなかれな飽きさせなさ、バラエティに富んだヒロイン（の使い方）の数々、
原作を知らずとも、かわいらしいドット絵の仕草や攻撃方法のバリエーションや
移動方法のバリエーション（笑）など含めて十分普通にアクションゲーとして楽しめる。

が、コミックスを読んでからプレイしたときの『そのまんま感』『これ原作通りやんけ！』感は異常。
ゲームの前に原作コミックスを一読するとより一層笑える。
細かい街のイベントからドットから伺える表情や仕草があ、
とてもハーメルとフルートの性格、関係を表しているので、
既読者ならあーこういう表情するする、と思えると思う。

未読者でも上記の“ドットの表情豊かさ”はプレイするのに飽きない理由のひとつ。
ドットの仕草がまた出来がよくて FF6 に迫る勢い！とか好き補正で言いすぎてみる。
惜しむらくはコンティニューはあるがパスワードやセーブなど中断のすべがないこと。
クリアするには点けっぱなしぶっ通しでやる必要がある。
せめてパスワードがあったらもっと良ゲーだったのになぁ、
と残念に思った含めて熱中度とアクション苦手でもできる度にマイナス補正を入れたけど
ほんと、楽しいゲームです。

村雨丸

ミリティア



ミリティア…さて、どれほどの方がこのタイトルをご存知だろうか…？

先に言っておきたいのですが個人的にこのタイトル…さして思い入れのあるものではありません。
こう言ってしまうといささか御幣があるやもしれません…だいたい個人レビューなんて皆さん個人的に好きだったりやり込んだりしたものを選ぶと思うんです。
僕はこのゲーム、好きでもなければさしてやり込んでもいない…では何故このゲームを選んだのかと言うと…ただ単に悔しかったから！

で、どうでしょう？ご存知ですか？皆さん。

あくまで個人的な印象を言ってしまえば「発売されたけど特に話題にもならず消えていったタイトルの一つ」と、身も蓋もない感想しかないです。

そんなミリティアですけどスーファミのソフトの中で僕が購入した数少ないソフトの一つでもあります。
まず何で買ったのか…それは当時、光栄系のSLG（シミュレーションゲーム）をあほうのようにプレイして時間を溶かした経緯がありまして…馬鹿な自分はSLGはやり尽くした！と、思っていたのです。
まったく、井の中の蛙と言いますか、あほの極地と言いますか…とにかく、光栄系以外でなにか面白いのはないものかと、思っていたのです。
そんなの探せば当時だっていっぱいあったろうに、何を思ったか白羽の矢が立ったのが「ミリティア」でした。

今にして思うとほんと…何でだろうと、はなはだ首をかしげてしまうのですが…多分思い当たるところがあるとすればメーカーがナムコだった事…かなと。

ナムコにはあの超々名作の「スターラスター」があるじゃないか！そこが出すのだから名作に違いない！なんて、半ば本気で思っていました。
そしてミリティアはリアルタイム戦略シミュレーションゲームと言うこともあってますます惹かれたのでありました。

そして購入してわくわくしながらカセットを挿入…電源を入れてレッツプレイ！

そこから先の記憶はあまりない…わずかに覚えてるとしたらひどくガッカリしたということくらいか…まぁ、なんかそう…これオレには合わない…でした。

何度プレイしても一面も越せない…なんだこれ、なんだこれ…。

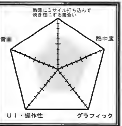
そんなわけでそれからミリティアをプレイすることは無かったのである…そう、今の今まではっ！

バカだけどもう子供でもないお年頃になってプレイすればひょっとして何か違うのかな…そう思い今回の個人レビューにあえてこのタイトルを上げました。

結果は…「あれ、簡単じゃん！？」

なんと言いますか、まるでニューシネマパラダイスのような、そんな気持ちになれました。
思い出はまるで宝石箱のよう…いや、そんなきれいなものではなかったのですが…僕の中でとある決着が付いたのは言うまでもありません…御静聴、ありがとうございましたっ！

ナムコ　¥8,800
'94/11/18　12M



●さすがに時が経ってからやるとだいぶ印象が違ってきますね…そこそこ面白いじゃなーい。

あと初プレイ当初は一面も越せなかった…と言うのはさすがに言いすぎで、実は多分三面くらいまではクリアしたような気がします。
なぜならなんか敵の女司令官みたいな奴を見たことあるから。
なんか名前がジャンヌで高飛車で「おーっほっほ！」とか笑うのは時代が時代だったからなのかしら…（ワーヒより後だしなぁ…）

ゲームはミサイルしこたま建造してひたすらと打ち込む…バトラー（ＭＳみたいなの）で殲滅するという流れかな？しかし突き詰めるとこれはバトラーで速攻かけるゲームになるっぽいですねー。

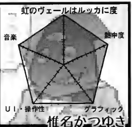
オペ子　ドット絵だと妙にかわいいぞ！

キャラ的にはシロマサとソノケンの影響が色濃く反映されてるような気がしますね。（取説のイラト参照）
つーか全体的に９０年代前半のような感じ。
（正にそこら辺ですが）

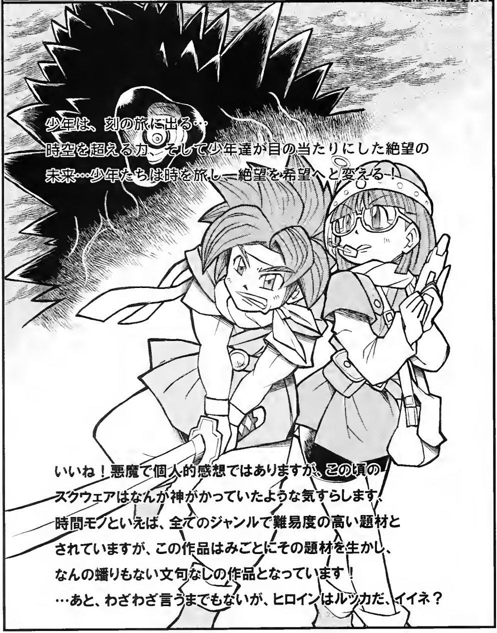
因みにバトラーですがＭＳみたいでダサ格好悪いです。
ザクとはまたちがったダサさです、イモいです。
説明書にあるわざわざこのために作ったであろうモデルも絶妙。

クロノトリガー

■　スクウェア　■　32M+64KRAM
■　'95/ 3/11　■　¥11,400



椎名かつゆき

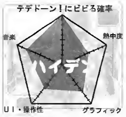


少年は、刻の旅に出る…
時空を超える力、そして少年達が目の当たりにした絶望の
未来…少年たちは時を旅し、絶望を希望へと変える！

いいね！悪魔で個人的感想ではありますが、この頃の
スクウェアはなんか神がかっていたような気すらします、
時間モノといえば、全てのジャンルで難易度の高い題材と
されていますが、この作品はみごとにその題材を生かし、
なんの蟠りもない文句なしの作品となっています！
…あと、わざわざ言うまでもないが、ヒロインはルッカだ、イイネ？

エルファリア

■ ハドソン　■ 12M+64KRAM
■ '93/ 3/13　■ ¥9, 500



テデドーン！

タイトル画面になった途端急に流れるジングル。

一般的な剣と魔法ものの RPG のタイトルの BGM だったら、もっと勇ましい曲で盛り上げていくものだと思うのたが
このゲームに至っては**テデドーン！**から始まる緊迫した曲を BGM にしている。
ゲームを進めて最初の戦闘になった瞬間、また**テデドーン！**が鳴る。
そう、タイトル画面で使われた BGM はこのゲームの戦闘曲も兼ねていたのだ。

このゲームの特筆すべき点は他の RPG とは一線を画す独特のゲームシステム。
いくつか上げるとこんな感じ。

1.宿屋がない
2.お金の概念がない
3.戦闘がほぼオート
4.敵を倒してもレベルは上がらない
5.一度装備した武具は外せない

1.宿屋がない：
このゲームでは宿屋が無い。
薬草使う以外の回復手段はどうするかというと「町を出る」である
「占領された町を開放する」が主な目的なので、無駄な要素は排除したのだろう。

2.お金の概念がない
世界観的には金を使った売買はあるのだろうけど、少なくともゲーム中には武器屋・道具屋等の店は無い
アイテムや装備品は宝箱と敵からのドロップでしか入手するしかない。

3.戦闘がほぼオート：
戦闘に入ると、前衛のキャラクターは自動で戦う。
プレイヤーが操作できるのは逃走と後衛のキャラクターが使う魔法の指示ぐらい。
しかも任意で魔法を発動するのではなく、一定の間隔でオートで発動するので
発動したい魔法にカーソルを合わせたら後は戦闘終わるまで眺めるだけである。
リアルラックが絡んでるので相手によっては勝てたり、勝てずに瀕死の重傷を負ったりする

4.敵を倒してもレベルは上がらない：
エルファリアではいくら敵を倒しても経験値は手に入らない。レベル上げする方法は「占領された町・砦を開放する」のみ。
敵を倒しても無駄じゃんと思うかもしれないが、敵のドロップからでないと手に入らない武器防具があるので無視はできない

5.一度装備した武具は外せない：
1 人につき最大 5 つの枠があって、アイテムを装備させてステータスアップができる
一度装備すると外すことは出来ないが、別のアイテムで上書きすることはできる。
アイテムを組み合わせることによっては、特殊な能力が発動することがあり攻略に欠かせないものもある
しかし、ゲーム終盤辺りで最弱のアイテムで装備を上書きしてしまうと戦闘で詰んでしまうので注意が必要

実際ゲームをやってみると、パズルを組んでるような感じ。
キャラデザの松下進氏の絵も合わさって、多湖輝の頭の体操を行っているような感覚である。
一般的な RPG では物足らない人は一度やってみては如何だろうか。

このゲームシステムで不満点を上げるとしたら以下のとおり。

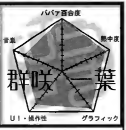
-プレイヤーが戦闘に介入できず、セミオート、完全手動操作等の切り替えが欲しかった

-Bボタン押しながらで移動速度が上がるが、メニューウィンドウをBボタンで閉じた時にそのまま移動しようとすると動けず、
1度ボタンを押しなおさなかればいけない。これが地味に面倒だった

-松下進氏によるキャラデザ。
絵自体は良いのであるが、これをストーリーに組み込むとなるとちょっと違うかなと思う。
シリアスなゲームなのかコミカルなゲームなのかで微妙な感じである

豪血寺一族

■ アトラス　■ 24M
■ '94/10/14　■ ¥10,500



ババァーッ！！！！
ババァに始まりババァに終わる、ババァ格ゲーの始祖。
豪血寺という一族を舞台に、双子のババァが頭首の座を争うのがストーリーのバックボーン。

ゲームとしての完成度は、SFC 後期という事もあって中々のクォリティ。
特に格ゲーで肝になる操作性は軽快で、数ある SFC 格ゲーの中でも非常にハイスピードな格闘が楽しめます。

だけど、このゲームの重要な点はそこじゃなくて。
これ百合ゲーだよね。
だって、双子の姉と妹が相争うなんて、そんなもん百合じゃん！
双子の姉妹二人が愛憎入り混じりながら殺し愛してるなんて、百合の基本ですからね！
ババァ同士のババァ百合ですよ！
もちろん、若返った姿でなくても問題無いですよ！　ババァ状態で余裕でイケます！！

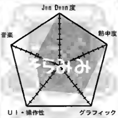
歴史的に見てもこのゲームは、世界にババァ百合というジャンルを認知させた重要な作品だと思うんですよね！
ここからどれだけの人がババァ百合に目覚めたことか！！

ここで目覚めた人達は、今なおこの魅力に取り憑かれていますからね。
仕方ありません。ババァ百合に目覚めた人が、その目眩く世界から抜け出す事は出来ませんから。

バババァ百合、いいよね！　めっちゃシコれるよね！

ロイヤルコンクエスト

■ ジャレコ　■ 4M
■ '92/11/27　■ ¥8,500



『はらわたが飛び出すまで戦った奴には儂の酒をやる！』

スー[illegible]ミ[illegible]でさえ知名度が低く、ジャレコだし何かクソゲーっぽい（すみません）とい[illegible]極まりない先入観でワゴンの常連[illegible]哀想なタイトルですがエイジオブエンパイアやタワーディフェンス型のRTSが普及した今ならRTSファンに広く受け入れられたに違いない佳作です。

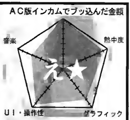
ゲーム内容は「レミングスを兵士にしてみました」という感じで、リアルタイムで三小隊を率いて城攻めをするシンプルなもの。まず敵の歩兵を弓兵で黙らせたら、工兵で穴に橋を、丘に梯子をかけ城門を丸太で突き破り（仕事多いな）歩兵で城内を制圧、安全が確保できたら王様が歩いてきて勝どきを上げる、という簡単な段取りです。いよいよメンド臭くなってきたら投石機で適当に石を放り込んで（大抵橋まで壊して作り直す羽目に）、爆弾兵を送り込んでカミカゼアタック（本来は爆弾を配置して撤収）、黒魔法使いが雷雲を呼んで自軍敵軍共に無差別攻撃としっちゃかめっちゃかになってきてそれがまた楽しい！

いざやり始めると寝食忘れるくらい面白いのですが、時折思い出したようにパズル的な要素が出てきて気が削がれるというかそういうのいいから戦いに集中させてくれよォ〜と思ったりします。あとスーファミパッドでの操作はやはり複雑で敷居が高いかも。慣れてくるとYボタン押しっぱなし十字キーで小隊チェンジ、ＬＲボタンで横スクロールもしっくり来るんですけどね。

もう23年前のゲームですがパスワードなのでセーブ電池の有無も気にならないしオススメです。
俺と一緒にゴブリン国からの難度[illegible]昇曲線の爆上げっぷりに悶絶しまし[illegible]

マジカルドロップ2

■ データイースト ■ 16M
■ '96/ 9/20 ■ ¥7,800



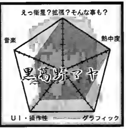
落ち物ならぬ投げ物パズルの第二弾！
一作目も結構やったけど2になってから
アーケード版で特にバカみたいにやってた。

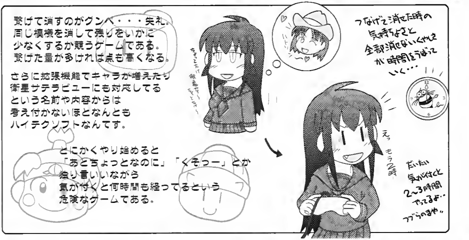
ゲームとしてはドロップの感触が
たぷんたぷんしてたのがスッキリして
なおかつ消える時の反応が長めになり
手動連鎖が圧倒的にやりやすくなった。
そう、マジドロはぷよぷよとかみたいな「仕掛け」より
「手動」で消え切る前に次、さらに次！みたいに、
自分で重ねていく瞬発力命のパズゲー。
スーファミでは出なかったけど3では
自分でドロップをせり下げて
追い詰められる仕様があるけど
それは今回無いので
一気に攻め落とす事はできない。
ほとんど格ゲーです。
つーか森川！ネオジオ返せ！

キャラ絵は1の独特な絵柄ではなくなってアニメ調。
これはこれで！アニメ調なのでよく動きます。
ちなみに俺の推しキャラはハイプリエステスざますー、
ほほざますー。かーんぺきざますーー
格ゲーではギャラリーを沸かせたことはないけど
これの対戦台（そんなに無かった）で初めて
ギャラリーを沸かせることが出来た思い出があるよ。
気持ちよかった…
あれ、3だっけなそれも

鮫亀

■ ハドソン
■ 8M+64KRAM
■ '96/ 3/ 1
■ ¥8, 980




ちょっとだけ
飯島ちゃ〜
ちょっとだけ〜
つなげて消せた時の
気持ちよさと
全部消せないくやしさ
が時間をうばって
いく・・・
えっ
もう2時
だいたい
気が付くと
2〜3時間
やってるよ・・
つぶらのまや。

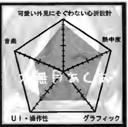
繋げて消すのがグンペ・・・失礼。
同じ模様を消して残りをいかに
少なくするか競うゲームである。
繋げた量が多ければ点も高くなる。

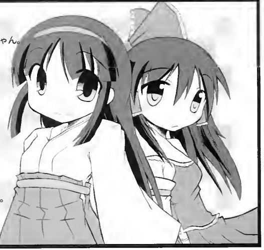
さらに拡張機能でキャラが増えたり
衛星サテラビューにも対応してる
という名前や内容からは
考え付かないほとなんとも
ハイテクソフトなんてす。

とにかくやり始めると
「あとちょっとなのに」「くそっー」とか
独り言いいながら
気が付くと何時間も経ってるという
危険なゲームである。

奇々怪界　謎の黒マント

■ ナツメ
■ 2M
■ '91/12/27
■ ¥8, 500





戦う巫女さんと言えば今では
幻想郷の紅白巫女がその代名詞だけれど、
元祖戦う巫女さんと言えばやっぱり今作の小夜ちゃん。
もちろんこちらも弾幕巫女。
お札を投げまくってその物量で敵を圧倒しよう！

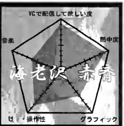
…が。
今作の難易度はバリ高、いわゆる
「死に覚え」タイプのゲームである。
可愛らしい見た目に騙されて、
ほいほいプレイするとヤケドするかも。

とは言え理不尽な難易度ではなくて、
しっかり対処法を覚えてしまえば
ちゃんと攻略できるので、
骨太なアクションゲーム好きには逆に好印象かも。

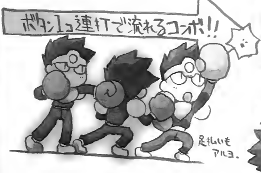
なお小夜ちゃんの相方は化けタヌキで、
白黒の魔法使いではありません w

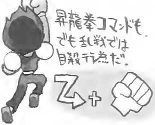
改造町人シュビビンマン零

■ メサイア　■ 8M
■ '97/ /　■ サテラビュー

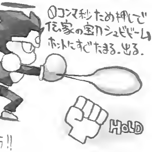


■PCエンジンで3作も出ていた伝説の横アクション。実はSFCでも出ていて…大人の事情でサテラビュー限定ソフトなためとっくに幻のソフトだけど、万一ナニかの間違いでプレイするチャンスに出会えたら是非やるべきなのでここに記します。


ボタン1コ連打で流れるコンボ!!
足払いもアルヨ。



昇龍拳コマンドも。
でも乱戦では
自殺テクだ。



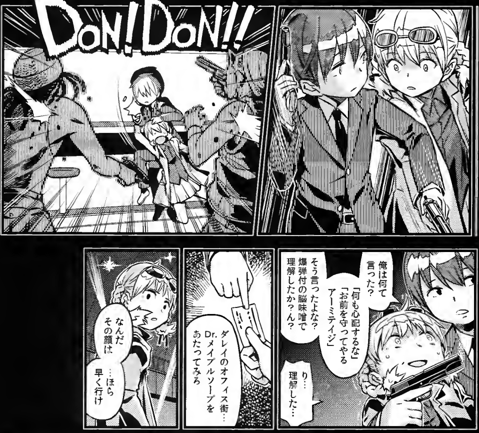
0コンマ秒ため押しで
伝家の宝刀シュビビーム。
ホントすぐたまる。出る。

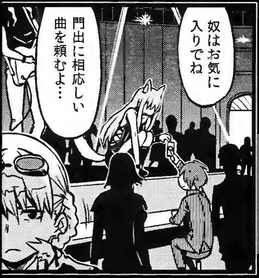
■一見ロックマン風の横だけど
今回のメインウェポンはパンチ&キック!!
近寄ってボタン連打するだけで
かっこいいコンボが出て敵は爆発四散！サヨナラ!!
原則として敵に接触してもダメージ無だし突進などもパンチで止められる事が多いので迷ったらつっこんでOK!! もちろん様々な地形とギミックをこらした敵もマンサイで、
横ジャンプと格ゲーの良い所どりな
俺TUEEEゲーであります。
ぜひぜひ!!（ムリ）

■もはや幻想種と言える敵ボスのおねいさん。ニクメナイ。

■スコアをためると体力の上限がふえる。
敵を倒すと出る得点アイテムも色々で見ててタノシイ。

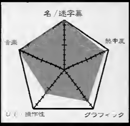
たべものは、でない。

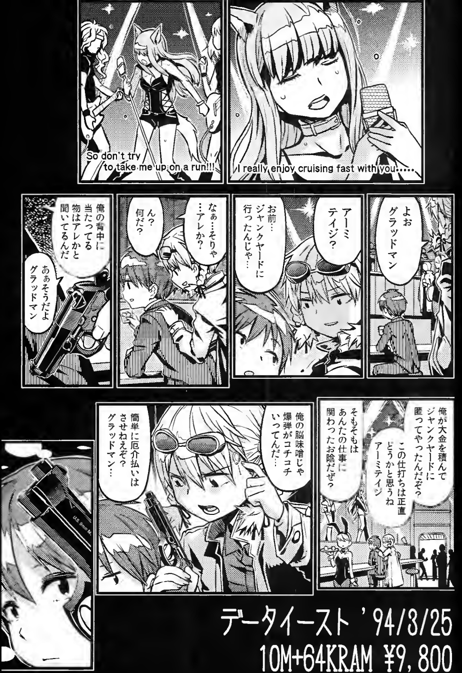

DON! DON!!
俺は何て言った？
「何も心配するな」「お前を守ってやるアーミテイジ」
そう言ったよな？爆弾付の脳味噌で理解したか？ん？
り…理解した…
ダレイのオフィス街…Dr.メイプルソープをあたってみろ
なんだその顔は
…ほら早く行け


奴はお気に入りでね
門出に相応しい曲を頼むよ…

SHADOWRUN

シャドウラン




I really enjoy cruising fast with you.....
So don't try to take me up on a run!!!
よおグラッドマン
アーミテイジ？
お前…ジャンクヤードに行ったんじゃ…
なぁ…そりゃ…アレか？
ん？何だ？
俺の背中に当たってる物はアレかと聞いてるんだ
あぁそうだよグラッドマン
俺が大金を積んでジャンクヤードに匿ってやったんだぞ？
この仕打ちは正直どうかと思うねアーミテイジ
そもそもはあんたの仕事に関わったお陰だぜ？
俺の脳味噌じゃ爆弾がコチコチいってんだ…
簡単に厄介払いはさせねえぞ？グラッドマン…

データイースト '94/3/25
10M+64KRAM ¥9,800

スーファミ
好きですか？

なぞぷよ
FINAL FANTASY V
Wizardry

…それとも、

スーファミ
超好きですか？

名前順　索引

あ

アクトレイザーII　沈黙への聖戦 20
悪魔城ドラキュラXX 13
ARETHA 24
Ys IVマークオブザサン 21
イーハトーヴォ物語 24
ウィザードリィ外伝IV 15
海のぬし釣り 40
ウルティマVI 15
A列車でいこう3 SV. 23
エルファリア 47

か

改造町人シュビビンマン零 51
ガデュリン 15
かまいたちの夜 21
餓狼伝説 宿命の闘い 14
川のぬし釣り2 23
ガンハザード 12
がんばれゴエモン2奇天烈将軍マッギネス 13
奇々怪界　黒マント 50
鬼神降臨伝ONI 7
キャメルトライ 22
クロノトリガー 46
月面のアヌビス 6
GoGoアックマン 7
豪血寺一族 48
ごきんじょ冒険隊 8

さ

サイコドリーム 24
ざくろの味 6
ザ・ニンジャウォーリアーズアゲイン 39
ザ・ブルークリスタルロッド 5
サムライスピリッツ 14
鮫亀 50
ジ・アトラス 23
ジェリーボーイ 22
シムアース 6
シムシティ2000 6
シャドウラン 52 53
真女神転生2 5
SUPER R-TYPE 13
スーパーストリートファイターII 21
スーパースネーキー 9
スーパー倉庫番 23
スーパーチャイニーズファイター 24
すーぱーなぞぷよルルーのルー 7
すーぱーぷよぷよ通 7
スーパーメトロイド 4
スーパーワギャンランド 5
ストリートファイター2ターボ 36
聖剣伝説3 12

た

ダークロウ 43
大貝獣物語 38
大航海時代2 17
高橋名人の大冒険島II 13
タクティクスオウガ 15
ダライアスツイン 22
超兄貴　爆烈乱闘編 51
蒔 7
テイルズオブファンタジア 5
ドラゴンクエストI・II 20
ドラゴンクエストV 28 30 32
ドラゴンクエストVI 28 30 32

は

ハーメルンのバイオリン弾き 43
パイプドリーム 16
パズルボブル 22
バトルテック3050 25
パネルでポン 4
パロディウスだ!-神話からお笑いへ- 13
美食戦隊 薔薇野郎 17
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 4
ファイアーメン 16
ファイターズヒストリー 8
ファイナルファイト2 21
ファイナルファンタジーIV 29 31 33
ファイナルファンタジーV 29 31 33
ファイナルファンタジーVI 29 31 33
不思議のダンジョン2風来のシレン 20
プリンセスメーカー 14
ブレスオブファイア2 42
フロントミッション 12
ヘラクレスの栄光IV 36
ポピュラス 16
ボンバザル 16

ま

摩訶摩訶 9
マグナブラバン 41
マジカルドロップ 8
マジカルドロップ2 49
魔女たちの眠り 42
魔神転生 5
マリオのスーパーピクロス 4
ミリティア 44 45
無人島物語 23
モンスターメーカーIII 15

や

妖怪バスタールカの大冒険 25
46億年物語〜はるかなエデンへ〜 20

ら

ラッシングビート修羅 37
ラッシングビート乱 37
龍虎の拳 14
ロイヤルコンクエスト 48
ロックマン7 21
ロマンシングサガ2 12

わ

ワールドヒーローズ 8

発売日順　索引

1990

ボンバザル	12/ 1	16
ポピュラス	12/16	16

1991

ダライアスツイン	3/29	16
ガデュリン	5/20	15
SUPER R-TYPE	7/13	13
ファイナルファンタジーIV	7/19	29 31 33
ジェリーボーイ	9/13	22
スーパーワギャンランド	12/13	19
シムアース	12/29	6

1992

ウルティマVI	4/ 3	15
摩訶摩訶	4/24	9
キャメルトライ	6/28	22
パロディウスだ！-神話からお笑いへ-	7/ 3	13
パイプドリーム	8/ 7	16
ドラゴンクエストV　天空の花嫁	9/27	28 30 32
[illegible]伝説 宿命の闘い	11/27	14
ロイヤルコンクエスト	11/27	48
ファイナルファンタジーV	12/ 6	29 31 33
サイコドリーム	12/11	24
46億年物語～はるかなエデンへ～	12/21	20
奇々怪界　謎の黒マント	12/22	50
ラッシングビート乱	12/22	37

1993

エルファリア	1/ 3	47
スーパー倉庫番	1/29	32
イーハトーヴォ物語	3/5	24
ファイナルファイト2	5/22	21
ストリートファイター2ターボ	7/11	36
ワールドヒーローズ	8/12	8
アクトレイザーII　沈黙への聖戦	10/29	20
龍虎の拳	10/29	14
YsIV MASK OF THE SUN	11/19	21
ARETHA	11/25	24
ロマンシングサガ2	12/10	12
ラッシングビート修羅	12/17	37
ドラゴンクエストI・II	12/18	20
がんばれゴエモン2奇天烈将軍マッギネス	12/22	13
モンスターメーカーIII	12/24	15

1994

ザ・ニンジャウォーリアーズアゲイン	1/28	39
魔神転生	1/28	5
大航海時代2	2/25	17
真女神転生2	3/18	5
スーパーメトロイド	3/19	4
ザ・ブルークリスタルロッド	3/25	5
シャドウラン	3/25	52 53
ファイナルファンタジーVI	4/2	29 31 33
ファイターズヒストリー	5/27	8
スーパーストリートファイターII	6/25	21
鬼神降臨伝ONI	8/4	7
ファイアーメン	9/9	16
サムライスピリッツ	9/22	24
豪血寺一族	10/14	48
ヘラクレスの栄光IV	10/21	36
マグナブラバン	11/18	41
ミリティア	11/18	44 45
かまいたちの夜	11/25	21
ブレスオブファイア2使命の子	12/ 2	42
スーパースネーキー	12/16	9
大貝獣物語	12/22	38
GoGoアックマン	12/23	7

1995

スーパーチャイニーズファイター	1/ 3	24
高橋名人の大冒険島II	1/ 3	13
パズルボブル	1/13	22
フロントミッション	2/24	12
クロノトリガー	3/11	46
ジ・アトラス	3/24	23
ロックマン7	3/24	21
川のぬし釣り2	4/28	23
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	5/14	4
シムシティ2000	5/26	6
すーぱーなぞぷよルルーのルー	5/26	7
妖怪バスタールカの大冒険	6/9	25
悪魔城ドラキュラXX	7/21	13
マリオのスーパーピクロス	9/14	4
超兄貴　爆烈乱闘篇	9/22	41
A列車でいこう3SV.	9/29	23
ハーメルンのバイオリン弾き	9/29	43
美食戦隊 薔薇野郎	9/29	17
聖剣伝説3	9/30	12
タクティクスオウガ	10/ 6	15
マジカルドロップ	10/20	8
パネルでポン	10/27	4
月面のアヌビス	11/22	6
ざくろの味	11/22	6
魔女たちの眠り	11/24	42
不思議のダンジョン2風来のシレン	12/ 1	20
すーぱーぷよぷよ通	12/ 8	7
ドラゴンクエストVI　幻の大地	12/ 9	28 30 32
テイルズオブファンタジア	12/15	5
プリンセスメーカー	12/15	14

1996

無人島物語	1/26	23
ガンハザード	2/23	12
バトルテック3050	2/23	25
鮫亀	3/ 1	50
晦	3/ 1	7
ごきんじょ冒険隊	5/24	8
海のぬし釣り	7/19	40
ウィザードリィ外伝IV	9/20	15
マジカルドロップ2	9/20	49

1997

ダークロウ	3/28	43
改造人間シュビビンマン零	7月配信	51

メーカー名順　索引

アイレム
SUPER R-TYPE 13

アスキー
ウィザードリィ外伝Ⅳ　Thorb of Demons Heart 15
ダークロウ meaning of death 43

アスク講談社
バトルテック 3050 25
マグナブラバン 41

アトラス
豪血寺一族 48
真女神転生２ 5
魔神転生 5

イマジニア
月面のアヌビス 6
ざくろの味 6
シムアース 6
シムシティ 2000 6
ポピュラス 16

ヴァージンインタラクティブ
美食戦隊 薔薇野郎 17

エニックス
アクトレイザーII　沈黙への聖戦 20
ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ 20
ドラゴンクエストⅤ 28 30 32
ドラゴンクエストⅥ 28 30 32
ハーメルンのバイオリン弾き 43

エピックソニー
ジェリーボーイ 22

角川書店
妖怪バスタールカの大冒険 25

カプコン
スーパーストリートファイターII 21
ストリートファイター２ターボ 36
ファイナルファイト２ 21
ブレスオブファイア２　宿命の子 42
ロックマン７ 21

カルチャーブレーン
スーパーチャイニーズファイター 24

クエスト
タクティクスオウガ 15

ゲームプラン 21
46 億年物語〜はるかなエデンへ〜 20

Kアミューズメント
龍虎の拳 14

KSS
無人島物語 23

ケムコ
ボンバザル 16

光栄
大航海時代２ 17

コナミ
悪魔城ドラキュラXX 13
がんばれゴエモン２奇天烈将軍マッギネス 13
パロディウスだ！-神話からお笑いへ- 13

サンソフト
ワールドヒーローズ 8

シグマ
[illegible] 9

シグマ
ラッシングビート修羅 37
ラッシングビート乱 37
ロイヤルコンクエスト 48

スクウェア
ガンハザード 12
クロノトリガー 46
聖剣伝説３ 12
ファイナルファンタジーⅣ 29 31 33
ファイナルファンタジーⅤ 29 31 33
ファイナルファンタジーⅥ 29 31 33
フロントミッション 12
ロマンシングサガ２ 12

セタ
ガデュリン 15

ソフエル
モンスターメーカーIII 15

タイトー
キャメルトライ 22
ダライアスツイン 22
ザ・ニンジャウォーリアーズアゲイン 39
パズルボブル 22

タカラ
餓狼伝説 宿命の闘い 14
サムライスピリッツ 14
プリンセスメーカー 14

チュンソフト
かまいたちの夜 21
不思議のダンジョン２ 風来のシレン 20

データイースト
シャドウラン 52 53
ファイターズヒストリー 8
ヘラクレスの栄光Ⅳ 36
マジカルドロップ 8
マジカルドロップ２ 49

トンキンハウス
YsⅣ　MASK OF THE SUN 21

タイトー
奇々怪界　黒マント 50

ナムコ
ザ・ブルークリスタルロッド 5
スーパーワギャンランド 5
テイルズオブファンタジア 5
ミリティア 44 45

日本テレネット
サイコドリーム 24

任天堂
スーパーメトロイド 4
パネルでポン 4
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 4
マリオのスーパーピクロス 4

パイオニア
ごきんじょ冒険隊 8

パックインビデオ
海のぬし釣り 40
A 列車でいこう３SV. 23
川のぬし釣り２ 23
ジ・アトラス 23
スーパー倉庫番 23
魔女たちの眠り 42

ハドソン
エルファリア 47
鮫亀 50
大貝獣物語 38
高橋名人の大冒険島II 13

バンプレスト
鬼神降臨伝 ONI 7
GoGo アックマン 7
すーぱーなぞぷよルルーのルー 7
すーぱーぷよぷよ通 7
[illegible] 7

BPS
パイプドリーム 16

ヒューマン
ファイアーメン 16

ヘクト
イーハトーヴォ物語 24

ポニーキャニオン
ウルティマⅥ 偽りの予言者 15

メサイア
改造町人シュビビンマン零 51
超兄貴　爆烈乱闘篇 41

やのまん
ARETHA 24

四次元
スーパースネーキー 9

A -10

所属：ガジェット工房
職業：宮廷春画師♂

LV:39 HP:65535 MP:4095

RPGの試遊はきついよ～…丁度ゲームの演出が長くなりはじめた時期だもんね…とっとと殺らせろ！

村雨丸

所属：domestic animals
職業：頭は子供、体は大人

LV:41 HP:30 MP:1

ゲームバッカヤッテルトバカニナリュウウ

水無月あくあ

所属：MxM-Factory
職業：半死半生

LV:34 HP:30 MP:1

今回も知らなかった掘り出しゲームが見つかって満足！ゲームって面白いなー！

群咲一葉

所属：同人誌レビューブログ群咲
職業：おなにすと

LV:35 HP:2 MP:072

SFCは使えるエロゲが多くてシコりやすかったのでレビューが楽でした。

黒葛野マヤ

所属：しんこきふう
職業：女子高生観察員

LV:38 HP:444 MP:444

スーファミはソフトの形と色がおなじで見分けがつかない　そこだけは残念

椎名かつゆき

所属：秘密基地
職業：下っぱ

LV:35 HP:417 MP:3

はじめてスーファミが私のすむ村に来た時…あのかんどうは忘れられないやらせてくれた友人の名は忘れたが…

海老沢赤斉
所属：鉄家
職業：ろうへい
LV:41　HP:0　MP:4

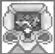
今回もまたやっつけ仕事になりました。恥ずかしいことです。
ＳＦＣをなめておりました。

くさなぎゆうぎ
所属：流石尚会
職業：たんていクン
LV:39　HP:0　MP:16

このたびはおさそいありがとでした！
血と汗となみだを流しました！

ハイテン
所属：ReChip
/MML mini Hack-a-thon
職業：アプリケーション
コンポーザー
LV:28 HP:690000 MP:8

初めてスーファミレビューしました。
知ってる作品も知らない作品も
色々あってとてもおもしろかったです。



そらみみ
所属：無所属
職業：崖の監視員
LV:39　HP:997　MP:97

以前のファミコンレビュー本よりはそり込めた感があるものの、やはり時間切れでした。無念後を頼む。

金゛
所属：テンタイ→カンソク
職業：新木
LV:36　HP:1000　MP:***

Ｓ１００の頃は１００以下だった体重が１００以上に、これで立派な１００レビュアーになったよ！痩せたい！

え★
所属：テンタイ→カンソク
職業：ぼうくん
LV:37　HP:9　MP:245

おまえらのスーファミ愛はそんなもんかー
もっと来いよオラー！来いよオラー！！
今回個人的にアタリ多すぎた。

S100 II

編集後記

はい、というわけで今回は前回から５年ぶりのスーファミレビュー本「S100 II」でしたがいかがだったでしょうか？ファミコン時代と比べると恐ろしく奇抜なソフトはみかけなくなり安定したゲーム期であると思われます。６冊中最高得点となる44点を叩きだしたスーパーメトロイドをはじめ、安定してはいるけど勿論名作も多いみんな大好き！スーファミでした。個人的にも今回のソフトは豊作で（もっともチョイスしてるの俺ですけど）数年単位で遊び倒せそうなソフト揃いでたった120文字のレビューするために意味もなく来る日も来る日もプレイしてたりしました。マジでそんなんばっか…。

さて、今回も前回の100C(+50)同様３チーム体制でやってみました。スーファミは内容濃いのが多いので３分割にすることによって各レビュアーの負担が減って楽になる、と思いましたが、結局あんまり結果は変わりませんでした…。ふう。

さて次回予告。次回って言っても次がいつになるかは毎度のこと不明ですが。
無難なところではファミコン「100 IV」地獄のスーファミ版権「S100C」とか、レビュアーが集まればやりたいなーと思っているのがPCエンジンとメガドラですね。プレステもすげーやりたいですけど。まぁ何にしろレビュアーは募集中ですので我こそは、と思う方はご連絡を。
ほんとマジで。

そんなカンジで、
この本をまったりと枕元とかトイレに置いて読みつつ次回お待ち下さい～。

A -10
http://a10gadget.blog99.fc2.com/

海老沢赤斉
http://hasamiuchi.yamagomori.com/

え★
http://tentaiebosi.sakura.ne.jp/

金゛
http://yaplog.jp/tentai_kansoku/

くさなぎゆうぎ
http://twpf.jp/yuhgi

椎名かつゆき

そらみみ
http://gamemeter.net/u/2579

黒葛野マヤ
http://tuduranomaya.blog91.fc2.com/

ハイデン
https://soundcloud.com/rechip1987

水無月あくあ

群咲 一葉
http://d.hatena.ne.jp/KAZUHA/

村雨丸
http://domes.kan-be.com/ura_top.htm

若林まこと
http://gikogakodo.cocolog-nifty.com/blog/

企画
ゴムボタン
制作
S100 II チームA・B・C
編集
え★
発行
テンタイ→カンソク
発行日
2015/5/24
印刷
ねこのしっぽ様

GAME OVER